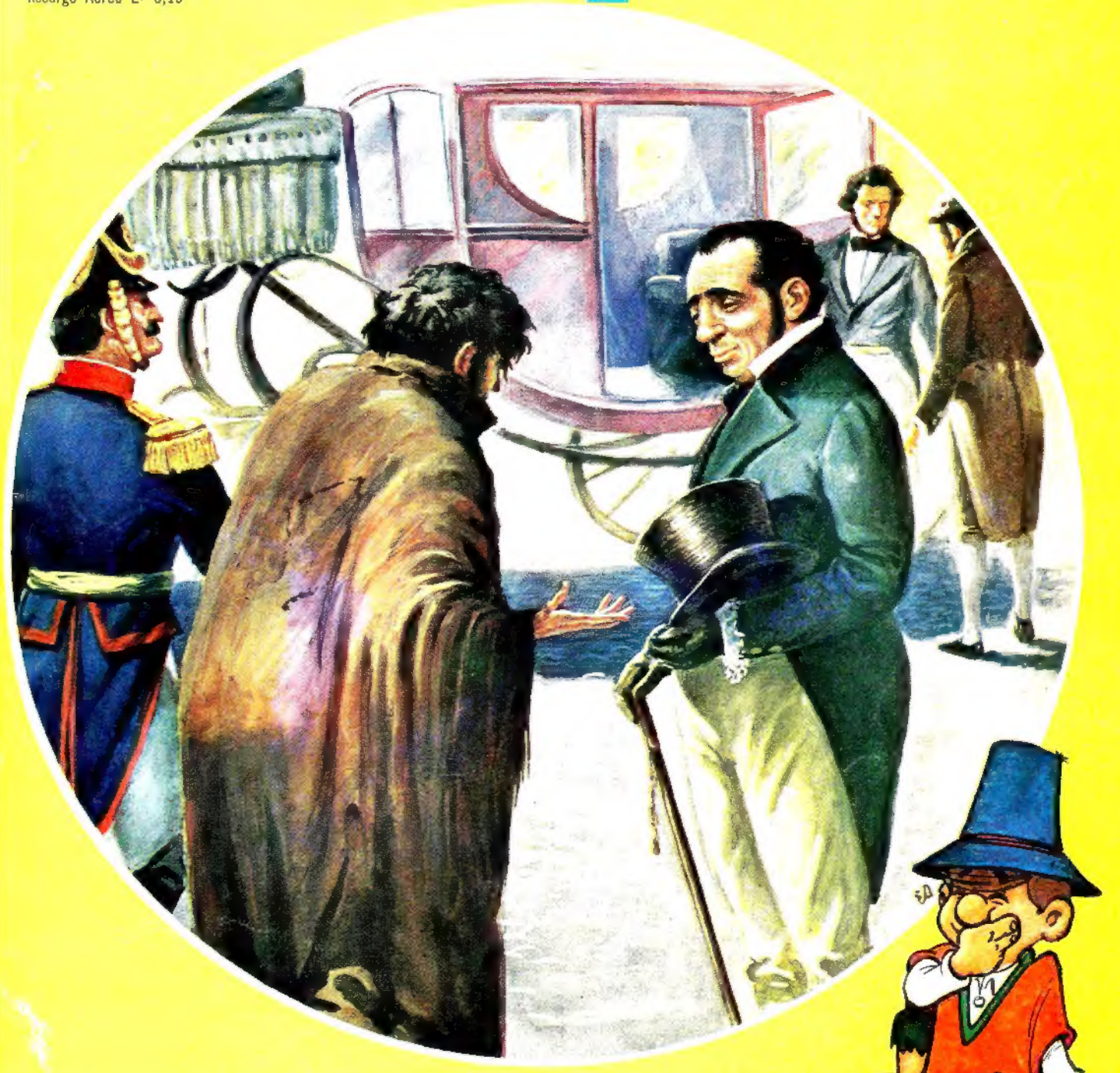
mampato

Precio Eº 3,50
Recargo Aéreo Eº 0,10

AÑO I Nº 6



AVENTURAS DE MANUEL RODRIGUEZ
DISCOS VOLADORES (FINAL) · EL MAR (3)

DEL TRONCO AL SUBMARINO ATOMICO

Monitor (1861).

"Hércules" (1867)

Carguero a vapor (1900)

"Pothuau" (1895).

Acorazado "Mikasa" (1900).

El "Mauretania" (1907)

Submarino italiano (1a. Guerra Mundial).

Torpedero y Acorazado franceses (1918).

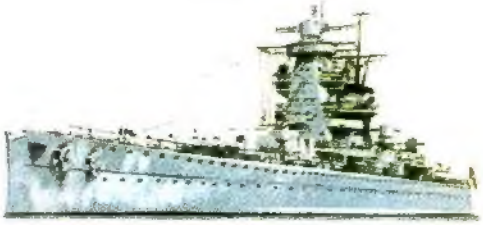
Torpedero británico (1925).

Submarino alemán (2a. Guerra Mundial).

El "Missouri" (1944)

Crucero japonés.

Lancha lanzotorpedos británica.



Acorazado "de bolsillo" alemán.

Portaviones norteamericano "Enterprise".

Carguero inglés.

Un paquebote italiano.

Moderno yate a motor.

Petrolero francés.

Submarino atómico "George Washington".

mampato

REVISTA QUINCENAL ILUSTRADA

AÑO I - Nº 6

HISTORIAS Y CUENTOS

Las aventuras de Manuel Rodríguez 4
¿Existen los discos voladores? 14
El Mar 17
El Príncipe Valiente 37
Gabriela Mistral 49

LAMINAS

Portada: Manuel Rodríguez ante Marcó del Pont 1
Del Tronco al Submarino Atómico 2
Flora y Fauna de la Selva Americana 27
Historia del Mar: Plesiosaurios e Ictiosauros 28
Historia de Chile en Láminas 33

HISTORIETAS

Mampato 9
Máximo Chambónez 22
Agente Trueno 31
Howard Flynn 45

ENTRETENCIONES Y VARIOS

El Inspector Markham 13
Juego del Gato 36
Mampatograma 41
Juegos 42
Al Aire Libre 43
Hobbies 44
Ciclismo 50
Por Aquí y Por Allá 52
Cine, discos y TV 53

DIRECCION: EDUARDO ARMSTRONG
REDACCION: ISABEL ALLENDE y ERNA BORNECK
ILUSTRACIONES: EDUARDO ARMSTRONG y THEMO LOBOS
DIAGRAMACION: JORGE GALASSO.

EDITADA POR EDITORIAL LORD COCHRANE S. A. REPRESENTANTE LEGAL: CARLOS FERNANDEZ COX. DIRECCION Y REDACCION: AV. PROVIDENCIA 711 — CASILLA 611 — TELEFONO 258888. SANTIAGO DE CHILE

el correo de los amigos

Sr. Director:
Hoy ha llegado a mis manos el 2º número de "Mampato" y creo que con este segundo ejemplar se ha justificado plenamente el deseo y anhelo de Uds., de presentar una revista que hace años desapareció, dedicada a los escolares; todavía en nuestras mentes existe el recuerdo de aquella que tanto nos ayudó y enseñó en nuestra época. ¿se recuerda? "El Cabrito", se llamaba. Ud. se encuentra empeñado en una labor loable, y creo que ningún niño dejará pasar indiferente sus páginas. Sólo queda desear que tengan una larga y exitosa vida, que nosotras, las madres, desde lo más profundo, se lo agradecemos.

Haydée de Cerda,
Antofagasta.

Le agradecemos tanto sus palabras como las ideas que nos sugiere a continuación, las cuales son muy acertadas.

Sr. Director:
He estado leyendo sus dos primeros números y según lo que dice en el segundo número les mando esta carta. Tengo 12 años y voy en 6º año en el colegio San José. Me están pasando todos los presidentes de Chile y si Ud. puede ponerlos en un número o por serie. . . "Esta revista es de todos nosotros" por esta razón les pido este favor.

Carlos García D.

Todos los presidentes aparecerán en colores en la "Historia de Chile" en láminas.

Muy señor nuestro:
Tenemos el agrado de dirigirnos a Ud. para hacerle llegar nuestras felicitaciones por la magnífica Revista "Mampato" de reciente edición y que, al mismo tiempo de ser educativa, es de sumo interés y decididamente amena.

CLUB DE LEONES DE CONCEPCION,
Comisión Organizadora "HOBBY" 68.

Estimado Mampato:
Te escribo para decirte tres cosas: 1.— Te felicito por tu revista que es macanuda. 2.— ¿Cuándo sale el álbum de "La Historia de Chile en Láminas"? 3.— Estuvo muy bueno que pusieras esta sección de "El correo de los amigos" porque así todos tus amigos te pueden escribir.

Francisco Eskenazi Rojas,
Santiago.

Señor Mampato:
En primer lugar, antes de saludarlo, lo felicito por su hermosa revista. Es muy linda, nos trae de todo un poco y yo no tengo palabras como expresarle lo linda que es. Gracias de antemano. . . ¡Viva Mampato!

Eduardo Rivera M.,
Benavente 603, Coquimbo.

Mi querido amiguito Mampato:
Muchísimo gusto tuve al leer el segundo número de su revista que ya la he tomado como favorita. La pura verdad que nos hacía falta una revista así, tanto para entretenernos como para ilustrarnos y para ayudarnos en nuestros estudios. Con mucho cariño y entusiasmo voy a hacer la colección de ella. Me habría gustado haberla leído todas las semanas, pueda ser que más adelante salga con más frecuencia. Aquí en el colegio en que estudio, he comenzado a hacerle propaganda y ya hay cuatro de mis compañeros que han empezado a comprarla. No se olvide de nosotros los niños de provincias, que a veces nos dejan un poco olvidados. Lo felicito pues, mi amiguito Mampato, por este verdadero regalo que nos hace a todos los niños de Chile y cuénteme desde ahora como uno de sus más entusiastas lectores y admiradores.

"Soy un niño de San Fernando
y, por si le sirve el dato,
le diré que ansioso quedo esperando,
que por estos lados llegue volando,
mi querido amigo Mampato".

Juan Marín Ugarte,
Calle Centenario 540, San Fernando.

aventuras de

manuel rodríguez

Uno de los héroes más populares y atrayentes de la guerra de Independencia de Chile es Manuel Rodríguez, que con sus increíbles hazañas aisladas hizo por la Patria tanto como los ejércitos organizados. Valiente, temerario, simpático y muy humano, Manuel Rodríguez pasó a la historia como un magnífico guerrillero y el héroe más querido de Chile. Las anécdotas que se cuentan de él son muy pintorescas. Aquí presentamos tres episodios de la lucha del patriota contra los realistas de Francisco Marcó del Pont.

EL CURITA

El pomposo Marcó del Pont, metido como un salchichón en su uniforme bordado de oro, entró al salón de la Gobernación donde se apiñaban los "pateros" y los "chupamedias". A su derecha estaba el jefe de los crueles Talaveras, el temible San Bruno, un ex fraile más malo que el mismísimo diablo.

Un humilde curita, alto y fornido a pesar de su espalda encorvada y sus blancos cabellos, se adelantó sin esperar que lo presentaran y se dirigió a Marcó del Pont: —Soy Jerónimo Pimentel, Su Señoría. Acabo de llegar de Argentina y le traigo una carta del señor Castillo Albo.

Castillo Albo era un alto personaje entre los realistas, y su nombre abría todas las puertas. El curita entregó la carta y explicó:

—Por temor a que los insurgentes me apresaran en la cordillera, la carta fue escrita por otra persona, para que nadie reconociera la escritura del Sr. Castillo Albo. Y aquí en mi breviario traigo su firma, que usted tan bien conoce.

El curita sacó un pedacito de papel con la firma y Marcó del Pont lo hizo pasar a una sala vecina, para conversar a solas.

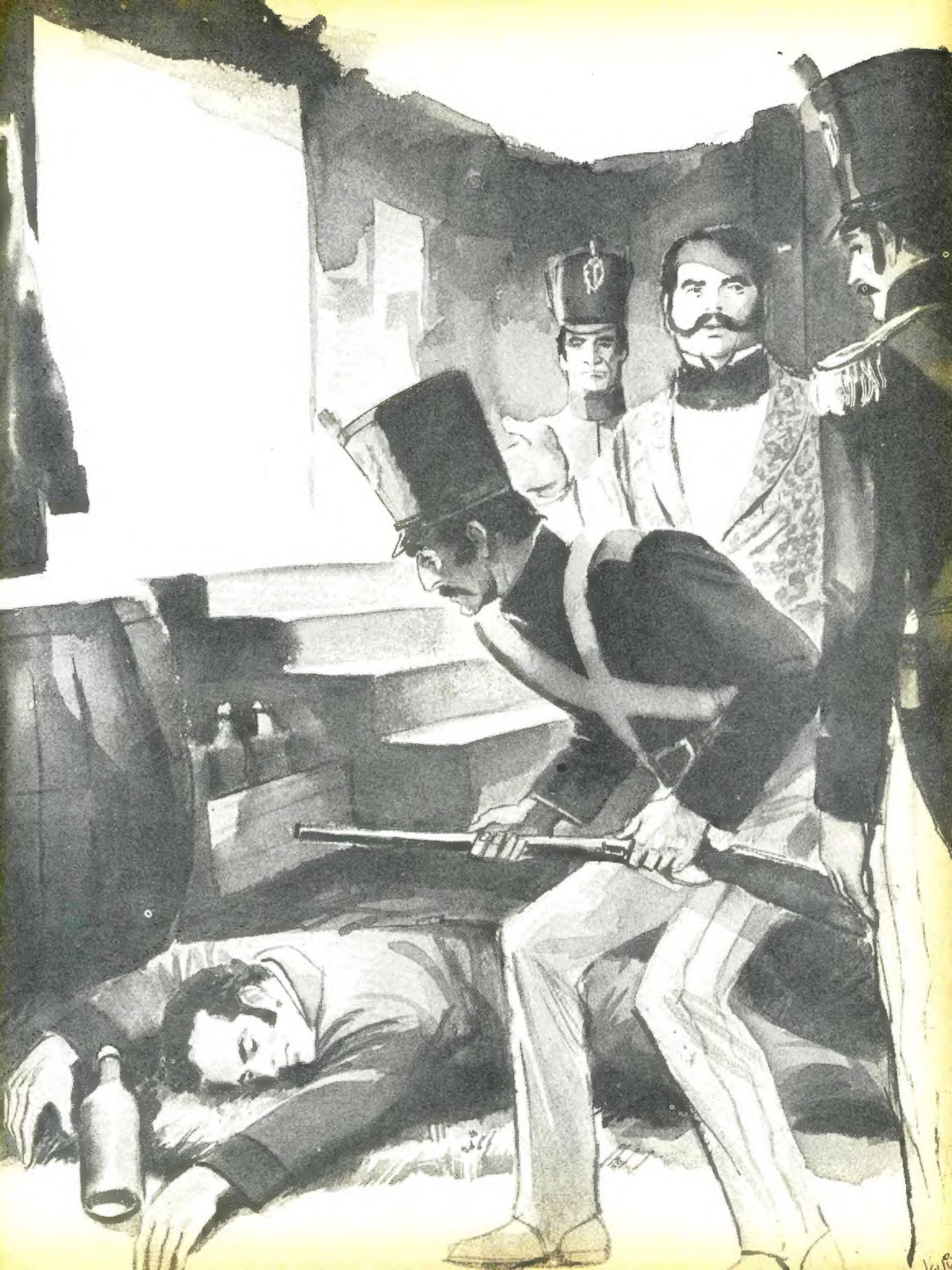
—El Sr. Castillo Albo me ha ordenado que ayude a Su Señoría en la lucha contra los insurgentes, y él mismo propuso algunas medidas que sería necesario tomar. Si Su Señoría está de acuerdo, sería conveniente requisar todas las armas en las casas particulares y obligar a la gente a obtener un salvoconducto para circular fuera de la capital.

—Me parece excelente, Sr. Pimentel. Tan pronto como vuelvan mis Talaveras del Sur, donde combaten a los bandidos de Neira, se encargarán de ejecutar nuestras órdenes.

—Respecto a los bandidos, Su Señoría, también quiero hablarle. Creo que en vez de combatirlos por las armas, podríamos unirlos a nuestro ejército para que lucharan contra los chilenos. La recompensa sería el botín que sacarían de las ricas casas de los insurgentes. Yo mismo puedo ir a convencerlos de que luchen bajo la bandera del Rey.

—Muy bien, Sr. Pimentel. Yo tenía la misma idea. ¿Qué necesita para poner en práctica mi plan, aparte de dinero?

—Una docena de salvoconductos de Su Señoría para los jefes de los bandidos y un pase suyo para entrar a todas las guarniciones militares y



oficinas del Gobierno.

—Mi secretario le entregará todo, dijo Marcó del Pont, feliz con el colaborador que le había enviado Castillo Albo.

Lejos estaba el español de imaginar que el curita era nada menos que Manuel Rodríguez. El mismo había escrito la carta de Castillo Albo y la firma la había recortado de una carta dirigida a otra persona.

Esa Noche Manuel Rodríguez, disfrazado de viejecita salía de la capital, cargado de oro y de valiosos papeles para los patriotas chilenos.

EL MENDIGO

—Una limosnita p'al poire tuerto s'iñoría...

Francisco Marcó del Pont miró al andrajoso mendigo cubierto de sarna y piojos que lo miraba a través de su único ojo legañoso y le tendía una mano por la ventanilla de la carroza. El Gobernador se llevó un pañuelo perfumado a la nariz para evitar el olor del mendigo y le tendió unas monedas.

—Que Dió'e lo pague iñoría... ¡y viva el Rey!

Si Marcó del Pont hubiera sido menos estúpido, habría notado que la mano del mendigo tenía largos dedos aristocráticos, y que debajo de la costra de mugre había un cuerpo robusto y sano, que la sarna era pintura y las canas eran falsas. Si hubiera sido más observador, se había dado cuenta de que acababa de darle unas monedas al hombre por cuya cabeza él mismo ofrecía cinco mil pesos de plata: Manuel Rodríguez.

EL BORRACHO

Los terribles Talaveras andaban saltones porque Manuel Rodríguez se les escapaba cada vez que estaban a punto de pillarlo, y la gente comenzaba a reírse de ellos. Esa noche estaban revisando una por una todas las fincas del pueblo en busca del guerrillero.

El dueño de casa, un hombre de edad, los hizo pasar, temblando de susto, y los llevó por todos los rincones de su casa, por las caballerizas y las bodegas. Los condujo finalmente a una escalera que bajaba al sótano.

—Aquí ta'encerrado un jutre borracho, peliaor y mujeriego. Lo tengo a pan y'agua. En cuanto no má e'le pase la mona, voy a molerlo a palos...

En el suelo del húmedo subterráneo había un hombre tendido. Estaba fétido a vino, borracho como cuba y roncando como una marmota. El capitán de los Talaveras le dio vuelta de una patada en el trasero y lo alumbró con un mechero. El dueño de la finca le lanzó otro par de patadas al curadito y lo insultó:

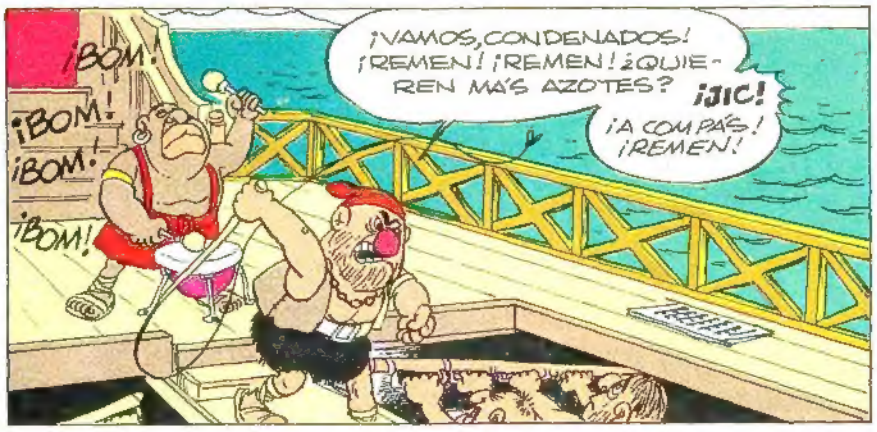
—¡Curao e'porquería! ¡Qu'iandai por'ai agarrando a las mozas de mi casa... Que güelva no má a pillarte... Te descuero por sabandija!

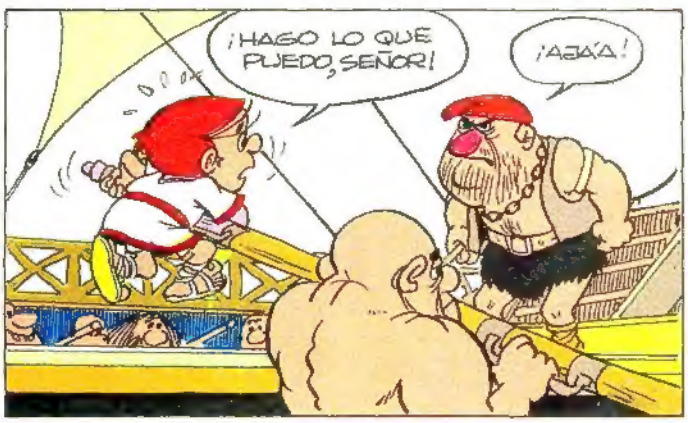
Los soldados se retiraron riéndose, dejando al curadito encerrado en la oscuridad. Apenas salieron, el hombre se puso de pie de un salto:

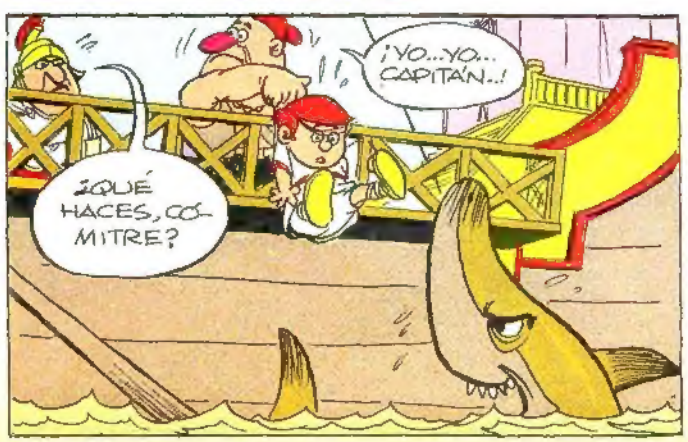
—De buena me escapé! Estuvieron a un pelo de reconocerme... ¡menos mal don Celis me vació encima tres litros de su mejor vino reservado! Que si me miran un poco más, se va al infierno el pellejo de Manuel Rodríguez...!

mampato

MAMPATO HA SIDO CONDENADO INJUSTAMENTE A GALERAS POR LAS MAQUINACIONES DEL PERVERSO MONG.







mampato

¿QUIÉN ERES?
MI NOMBRE ES MAMPATO, SEÑOR, Y FUÍ ACUSADO INJUSTAMENTE DE ROBO.

¡BAH! ¡TODOS DICEN LO MISMO! ¡ERES UN CONDENADO Y TRABAJARÁS!
¡CÓMITRE!

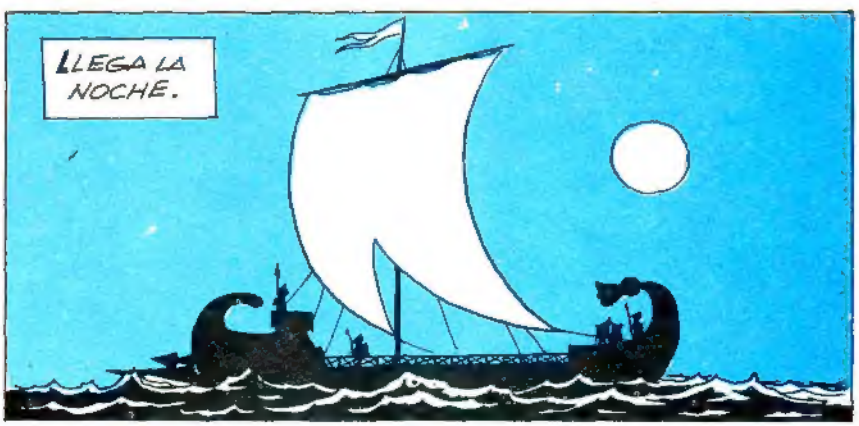
ESTE CHICO SERÁ MI SIRVIENTE. LO ENCADENARÁS TODAS LAS NOCHES, ¿OÍSTE, CÓMITRE? ¡Y BASTA DE BEBER! ¿ENTIENDES?
S. SÍ, CAPITÁN.

¡MALDITO CHIQUILLO! ¡AHORA NO LO MATARÉ POR EL DINERO SINO POR MI GUSTO!

¡GLÚ!
¡GLÚ!
¡GLÚ!
¡GLOP!

¡VAMOS, MALDITOS!
¡REMEN!
¡JIC!
¡REMEN!

MÁMPATO CUMPLE SU NUEVA LABOR.
¡NO DERRAMES MI COMIDA, CHICO!
NO, CAPITÁN.

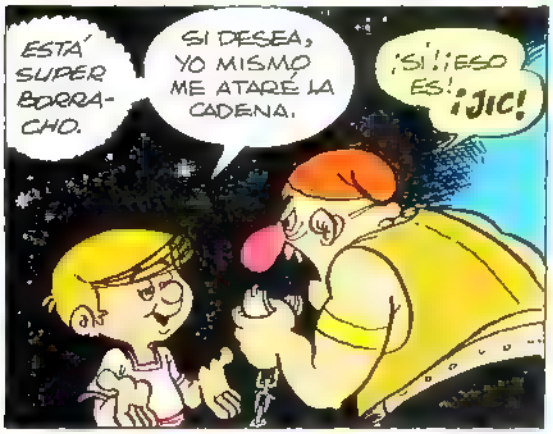

LLEGA LA NOCHE.

AHORA ES EL MOMENTO DE MATAR AL CHIQUILLO, COMO ME LO ORDENÓ EL HOMBRE DE LA CARA... ¡JIC! VERDE.
¡JIC!

¡VEN ACÁ, MUCHACHO!
DEBO ENCADENARTE... ¡JIC! COMO DIJO EL CAPITÁN.

¿JIC?
¡VAYA! ¡ESTOY VIENDO DOBLE! ¿CUÁL ES TU PIE?

mampato

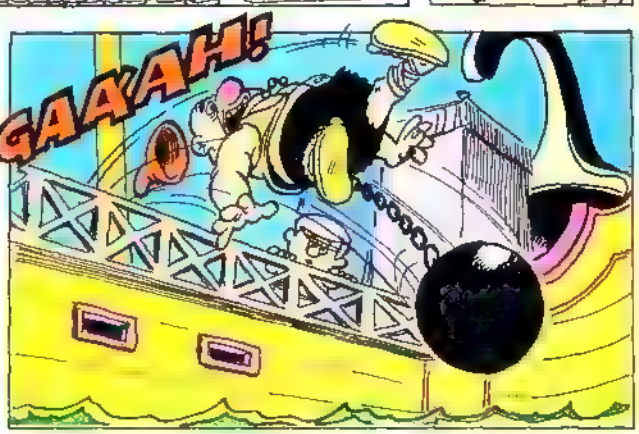

ESTÁ SUPER BORRACHO.
SI DESEA, YO MISMO ME ATARÉ LA CADENA.
¡SÍ!¡ESO ES!
¡JIC!

¡PRONTO, O TE DARÉ UNOS LATIGAZOS!
¡JIC!
¡LISTO!
¡GLIC!

¡AHORA TE TENGO UNA SORPRESITA! ¡JE,JE!
¡JIC!

¡ME PAGARÁN MIL SESTERCIOS MÁS POR HACERTE ESTO!

¡JIC!
¡JUÁ, JUÁ, JUÁ...


¡GAAAAH!

¡CARAMBITA! ¡ESE DESTINO ME ESPERABA A MÍ! ¡LOS GALEOTES ESTARÁN FELICES!
¡JIC!

AL OTRO DÍA...
EL CÓMITRE HA DESAPARECIDO, CAPITÁN.
¡SEGURO QUE EL MUY BORRACHÍN SE HABRÁ CAÍDO AL MAR! ¡UF!

¡BARCOS A ESTRIBOOR!

¡ZAFARRANCHO DE COMBATE!
¡SON PIRATAS! ¡A LAS ARMAS!

MIENTRAS, EN EL PLANETA XAGUS, XSE, EL PEQUEÑO AMIGO DE MAMPATO, TRATA DE ENCONTRAR EL MEDIO DE SABER EL PARADERO DEL NIÑO.

¡EL MALVADO MONG HA USADO UN TRANSPORTADOR ESPACIO-TEMPORAL!

¡PERO HA COMETIDO ALGUNOS ERRORES!

¡OLVIDÓ QUE SU CEREBRO ELECTRÓNICO TENÉ QUE DEJAR REGISTRADO EL LUGAR AL CUAL SE DIRIGIÓ!

LAS PERSONAS CONSULTADAS ESTÁN EN EL PLANETA 123-Z LLAMADO "TIERRA" EN LA ÉPOCA 3.785 ERA GALÁCTICA QUE CORRESPONDE A SIGLO UNO D.C. TIEMPO TERRESTRE.

¡YA TENGO LAS COORDENADAS! PRIMERO TOMARÉ ALGUNAS COSITAS DEL ARSENAL DE MONG Y LUEGO...

¡ATENCIÓN! ¡AVISO A LA GUARDIA DEL PALACIO! YO, XSETURLZ, ACUSO AL JEFE MONG, DE "INTERGAL", DE GRAVES DELITOS!

¡ESPÉRENME AQUÍ DENTRO DE CUATRO SEMANAS! ¡TRAERÉ PRUEBAS PARA CONDENARLO!

EL CEREBRO ELECTRÓNICO ME LLEVARÁ Y NOS TRAERÁ DE REGRESO.

¡SLAM!

¡JUSTO A TIEMPO!

¡ZRRTZ!

LA MAQUINA ESPACIO-TEMPORAL TRANSPORTA AL VALIENTE XSE...

...HASTA EL LUGAR PRECISO DONDE ESTÁ... ¡MONG!

¡TÚ!

¡POF!

(CONTINUARÁ).

el correo de los amigos

Estoy muy contento con la publicación de esta magnífica revista y espero ansioso el día miércoles para leerla. Me encantaría pudiera dar publicidad en alguna página a animales prehistóricos, pues me agrada leer algo sobre ellos. Lo felicito por esta revista y lo saluda atentamente

Agustín Moncada Z.,
Alameda 4340.

En este número y seguramente en los siguientes saldrán animales prehistóricos.

Estimado Director de revista "Mampato": Me llamo Roberto Arancibia y tengo 9 años de edad y antes que nada quiero felicitar a Ud y a todo el personal que colabora con Ud. por esta entretenida y útil revista que ya es un amigo más para todos los niños de Chile. Me gustaría mucho que salieran publicadas en las láminas centrales todas las banderas de América, escudos de América, ya que es muy útil tenerlos y nada mejor que en nuestra revista favorita; el descubrimiento de América y todos los datos más importantes de Cristóbal Colon. Mi hermana me encarga que le escriba diciéndole si podría aparecer en la lámina central en grande el mapa de América del Sur.

Roberto Arancibia.

Todo lo que nos pides, amigo Roberto, aparecerá durante el año 1969

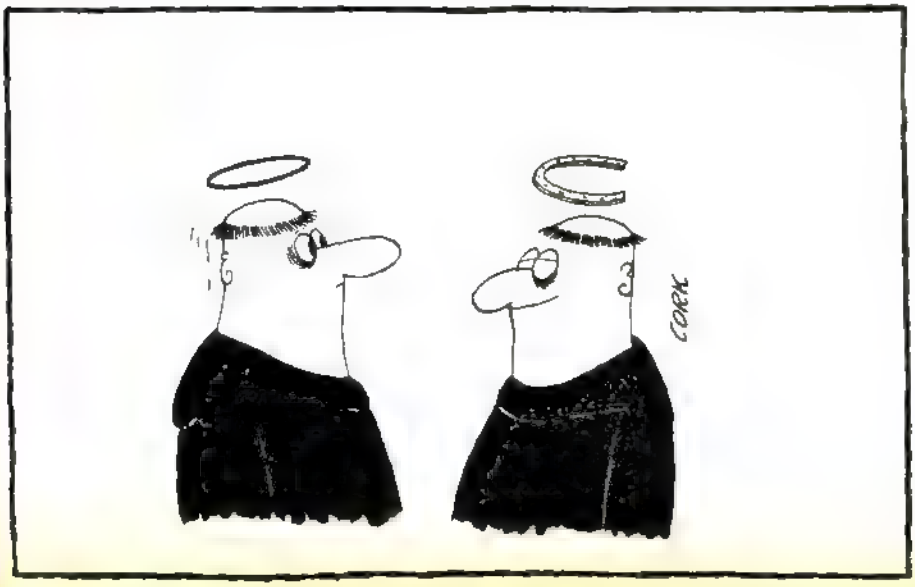
Señores Revista Mampato

Me es muy grato felicitar a Uds. por la interesante revista que entretiene e instruye no solo a los pequeños, sino también a algunos adultos, que, desgraciadamente, en nuestro período escolar no fuimos ayudados en esta forma tan agradable Algunos lectores la han comparado con otra revista, muy querida para nosotros en nuestra niñez, pero "Mampato" es incomparablemente superior, siendo verdaderamente instructiva y no de fantasías Lo único que espero, es que contribuya a formar en los niños una mente sana y sentido de responsabilidad y de respeto hacia sus semejantes, cualidades tan lejanas en el recuerdo de los mayores, ya que este último tiempo se ha caracterizado por el desquiciamiento de la juventud. Es mi deseo que esta revista haga más hombres a los hombrecitos y más dulces y femeninas a las niñitas

Blanca Flores,
Villa Frei 795, Santiago

Amigos de la revista Mampato, la mejor revista de niños y también de adultos y estudiantes. Yo soy un estudiante de 17 años y Mampato me gusta mucho por que trae muchas cosas de gran interés. Me he puesto a escribirle para ver si puedo tener correspondencia con Uds. o con algunos amigos de su revista, me alegraría mucho Yo me llamo Manuel Quintana y estudio en el Liceo de Puerto Montt.

Manuel Quintana,
Casilla 17,
Puerto Montt



SOLUCION.

Todos los pedazos de vidrio estan en el suelo al lado afuera de la ventana. Si el ladrillo hubiera sido lanzado desde afuera, habrían habido pedazos de vidrio también en el interior.

¿EXISTEN LOS D

El extraño parecido que existe entre esta pintura rupestre prehistórica y un astronauta flotando en el espacio podría confirmar la audaz teoría que dice que en tiempos remotos seres de otro planeta visitaron la Tierra. Esta antiquísima pintura fue encontrada en Val Camonina Italia).

Hermanos del Rayo es el nombre que se le ha dado a esta pintura encontrada en una aislada región de Australia. Algunos estudiosos ven en estas representaciones prehistóricas la prueba de que seres de otros planetas fueron adorados como dioses por los hombres primitivos.

El "astronauta del Sahara" o "gran dios marciano", descubierto por el arqueólogo francés Henri Lhote, en un lugar llamado "Jabbaren" (Los Gigantes), es un dibujo prehistórico que tiene gran semejanza a un hombre protegido por un casco espacial y por un deforme traje, como los que usan actualmente los modernos astronautas.

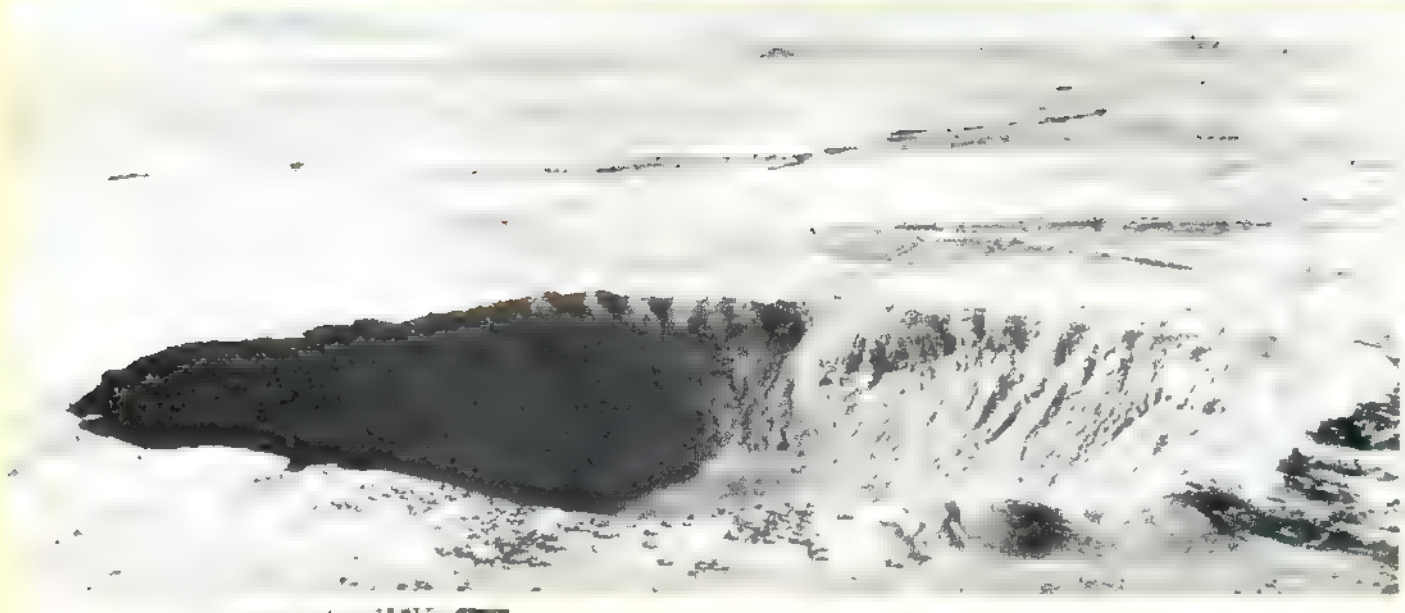
Esta es otra pintura prehistórica descubierta en las paredes de la caverna de Kimberleys en Australia. ¿Se tratará de un visitante extraterrestre con la cabeza cubierta por una escafandra espacial? El primitivo artista que pintó este personaje tiene que haberse inspirado en un modelo real, afirman algunos científicos.

En Japón se han encontrado unas extrañas estatuillas que tienen entre cinco y siete mil años de antiguedad. Pertenecerían al período "Jemón", quienes serían los habitantes más antiguos de ese país y cuyo origen es desconocido.

Otra de las estatuillas japonesas "Ogu" descubierta en Kamegaoka. La forma de la cabeza es distinta a la anterior, pero ambas tienen un extraño parecido a un casco espacial, incluso con los anillos que lo ajustan al traje.

Esta figura de piedra encontrada en Japón es más antigua que las otras, pero a pesar de sus líneas sencillas, parece que fue inspirada por el mismo modelo. ¿Sería un visitante del espacio?

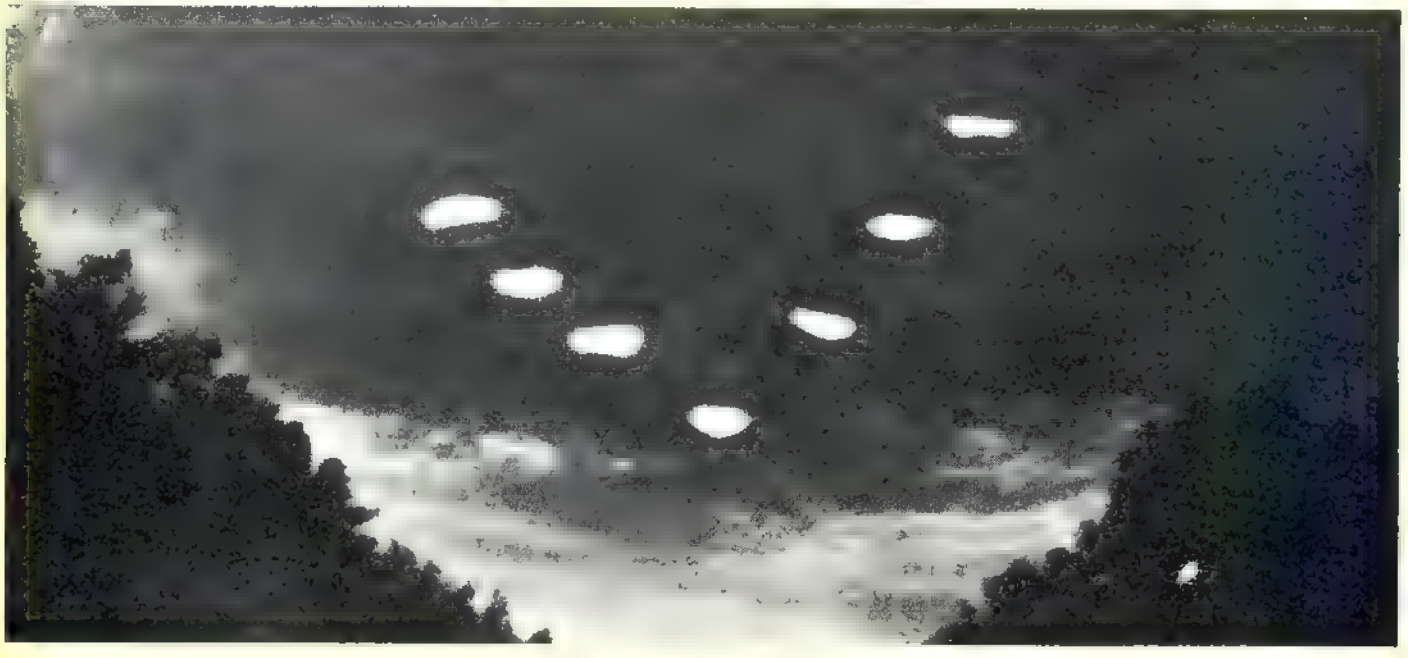
Documentos del siglo IX encontrados en Japón relatan la visita de unos seres misteriosos llamados "kappas" y que tendrían este aspecto, según las descripciones. Si es cierto que ellos llegaron al país hace miles de años, es muy probable que las estatuillas los representen.



El cráter de Arizona (1 250 metros de diámetro): ¿Fue producido por la caída de un enorme meteorito, hace 50 000 años... o por la explosión de "algo" desconocido?

En junio de 1908, en la zona de Tunguska (Siberia Occidental), se produjo una misteriosa explosión que devastó una enorme área boscosa. Los científicos soviéticos sostienen ahora que posiblemente se trató de una explosión de tipo nuclear. ¿Algún vehículo espacial que chocó con nuestro planeta?

He aquí una fotografía de una formación de discos voladores. ¿Son reflejos producidos por algún fenómeno natural? ¿Pero, en formación?



Sin poder resolver aún esta dramática incógnita, terminamos esta serie en cinco capítulos sobre los discos voladores. En el próximo número iniciamos una nueva serie: "HISTORIA DE LA PI[illegible]TERIA"

EL
MAR
TERCERA PARTE

Gigantescos lagartos dominaron los mares

Así debe haber sido la forma de los continentes (en blanco) durante la época de los reptiles. En aquel período (hace 250 millones de años) se verificaron enormes cambios en la corteza terrestre y en el clima produciéndose repliegues que dieron forma a muchas cordilleras, tales como Los Alpes, Los Urales, Los Apalaches. En ese entonces, la forma de los continentes ya era muy parecida a la actual, salvo la parte correspondiente a Europa que estaba cubierta por un mar interno.

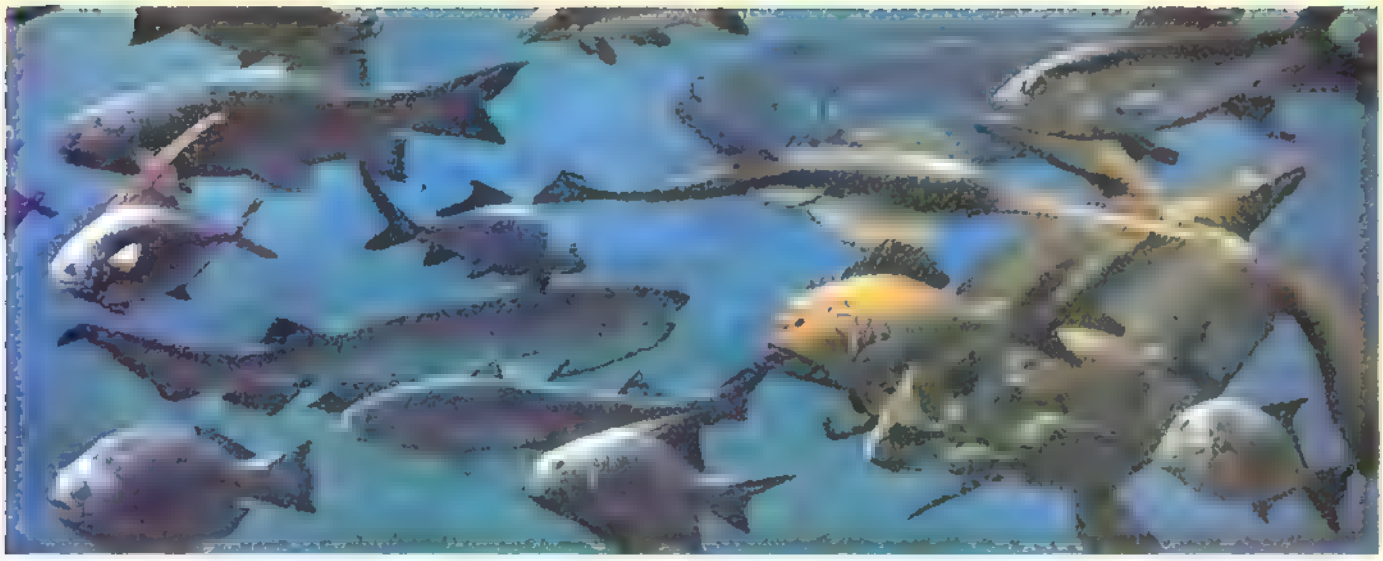
CUANDO contemplamos el mar, su majestuoso encanto y su vasta superficie ondulándose sin descanso, nos da una falsa sensación de eternidad. Parece que los oceános hubiesen permanecido siempre así, rodeados por las mismas costas, inconmovibles al paso de los siglos. Sin embargo, los que conocen su historia, saben que el viejo señor tiempo, que nunca está en reposo, ha sido testigo de los múltiples cambios que han sufrido.

En varias ocasiones cambiaron sitio y continentes enteros desaparecieron en las profundidades, pero también parte del fondo de los oceános surgió a la superficie para formar nuevas tierras fértiles. Y así, a medida que el mar se transformaba, también cambiaban las formas de vida que lo habitaban.

La superficie terrestre fue dominada sucesivamente por anfibios, reptiles gigantes y mamíferos, pero esa es otra historia. Lo que nos interesa es que al cabo de millones de años, algunas de estas especies regresaron al mar y las patas volvieron a transformarse en aletas como si nunca hubiesen abandonado la cuna de origen de sus antepasados.

Así también, los océanos se poblaron de saurios durante la época en que los reptiles dominaron el planeta, entre unos 70 y 190 millones de años atrás. La única prueba de la existencia de estos monstruos marinos la constituye el hallazgo de fósiles, porque cuando los mares se retiraron nuevamente, estos reptiles desaparecieron para siempre, y no dejaron tras ellos descendiente alguno. Como los esqueletos de estos animales son la única evidencia que demuestra que existieron alguna vez, la búsqueda de fósiles es de por sí una aventura aparte y emocionante. Cada hallazgo es de suma importancia para la ciencia, ya que le permite al especialista reconstruir el

En la época prehistórica, los peces no eran todavía los reyes del mar. Muchos reptiles volvieron a adaptarse a vivir en el agua y alcanzaban dimensiones gigantescas. Entre ellos tenemos al ictiosaurio, el cual llegaba a medir hasta ocho metros.



En la época de los reptiles tambien cambió profundamente la vida en el mar. Desaparecieron los peces acorazados destruidos por los voraces selácios, los antepasados de los actuales tiburones. Se propagaron los peces de esqueleto óseo diferenciándose en numerosas especies. La ilustración muestra algunos de los peces vistos en nuestro mar entre 200 y 75 millones de años atrás y podemos apreciar que su aspecto no ha cambiado demasiado.

aspecto que tenían los animales prehistóricos, estudiar su evolución y extrañas costumbres.

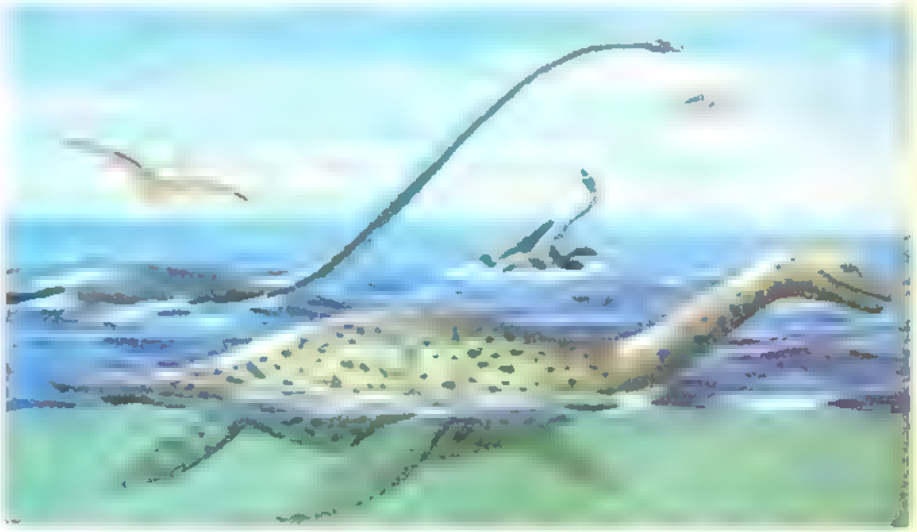
Por ejemplo, uno de los más famosos coleccionistas de fósiles fue una mujer, lo que no tendría nada de particular si no hubiese comenzado su trabajo cuando era una niñita. La muchacha inglesa Mary Anning, quien vivió en la región de Lyme Regis entre 1799 y 1847, acostumbraba a acompañar a su padre a la playa, donde él recogía fósiles para venderlos a los visitantes. El carpintero Anning murió cuando Mary tenía apenas 10 años de edad y, como ella era la única que conocía bien el lugar, se encargó de mantener a su familia vendiendo los fósiles que encontraba.

La fama la acompañó desde pequeña, pues a los 11 años descubrió el esqueleto de un ictiosaurio y esa fue la primera vez que se encontraron todos los huesos juntos de semejante reptil, lo que permitió a los científicos tener un cuadro claro del aspecto de ese animal.

Fue el reptil que mejor volvió a adaptarse a la vida acuática y su forma era muy parecida a los delfines de nuestra época, salvo que no eran tan simpáticos y con su hocico mucho más puntiagudo hería mortalmente a los rivales que se atrevían a ponérsele por delante. Los ictiosaurios acostumbraban a vivir en grupos y en aquellos tiempos se les podía ver saltando entre las olas. Su alimento preferido estaba compuesto por peces pequeños y cefalópodos, animalitos como pulpos y jibias.

Buscar fósiles en las quebradas de la costa es una tarea difícil y peligrosa para una niñita, pero la pequeña Mary exploraba incansablemente entre los riscos. Cuando hacía un descubrimiento que valía la pena, dejaba a su perro regalón sobre la roca como señal. Volvía luego con algunos hombres de la aldea para que la ayudaran a remover las piedras.

Así fue como descubrió también el primer telosaurio, que fue un reptil volador y antecesor de los pájaros, y el enorme esqueleto de un plesiosaurio, gigantesco reptil carnívoro con cuello de

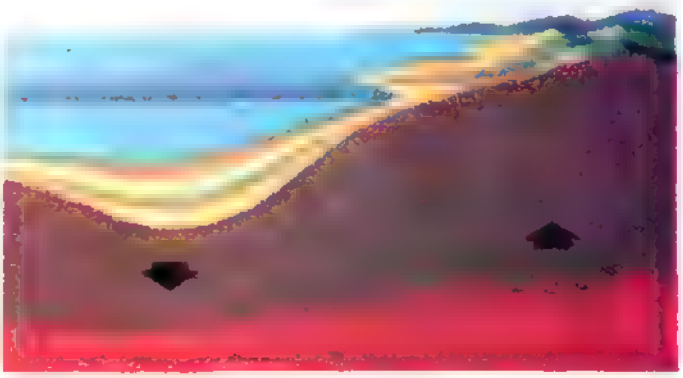


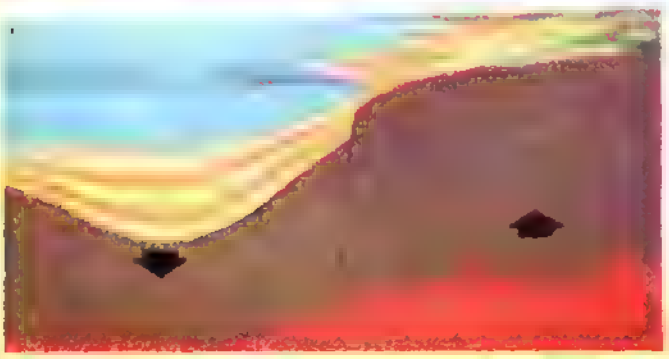
Entre los reptiles gigantes que habitaron los mares tenemos que los más grandes fueron el plesiosaurio y el elasmosaurio que vemos en segundo plano. Para pescar, permanecían inmóviles en el agua, aferrando la presa con un movimiento rapidísimo de su largo cuello formado por 76 vértebras.

Con el tiempo, los reptiles alados se fueron haciendo más grandes y más hábiles en el vuelo. Entre ellos, los que alcanzaron una mayor dimensión y un más alto grado de adaptamiento en el vuelo, fueron probablemente estos pteranodontes, cuyos restos fósiles han sido encontrados en América del Norte y en Rusia. Median de la punta de un ala a la punta de la otra siete metros, lo que les permitía planear incansablemente sobre el agua capturando peces y crustáceos.

serpiente y una cabeza desproporcionadamente chica en relación a su rechoncho cuerpo.
Todos los plesosaurios estaban adaptados perfectamente a la existencia acuática, a pesar de sus líneas tan poco gráciles. Los miembros y colas, en forma de cortos remos, y la piel completamente lisa, le permitían no sólo nadar muy bien sino que, igualmente, cambiar de dirección con rapidez. Pero no se olvidaban que sus antepasados habían vivido un tiempo en tierra firme, y esta especie de reptil acostumbraba a arrastrarse a las playas, en forma muy parecida como hoy lo hacen las focas, seguramente para descansar o para huir de sus mortales enemigos, los ictiosaurios.

Los plesosaurios fueron bestias carnívoras altamente sanguinarias, sus mandíbulas estaban armadas con gran número de agudos dientes, y los peces no eran lo suficientemente veloces para escapar de ellos ni las conchas de los moluscos eran lo bastante fuertes para resistir sus poderosas mandíbulas, las cuales se cerraban sin piedad sobre su indefensa presa.
Como era un animal muy voraz y muchas veces engullía los alimentos enteros, lo que es un poco indigesto, tenía la costumbre de tragar unas piedrecitas redondas, conocidas con el nombre de gastrolitos, cuyo propósito era facilitar la digestión. Este hábito es común a varias especies de reptiles y aves, ya que un par de piedrecitas den-





Mientras en los bosques, los reptiles se multiplicaban, los ríos arastraban al mar enormes cantidades de sedimentos desprendidos con la erosión del agua en la roca. Finalmente, las montañas habrían desaparecido, pero era tal la cantidad de material depositado en el fondo del mar que con su peso hundió esa parte de la corteza terrestre. Por lo tanto, la presión del magma, que ardía en el centro de la tierra, aumentó volviendo a levantar una parte de la corteza terrestre que no estuviese cubierta de agua. De este modo, las montañas recuperaban la altura que perdían con la erosión.

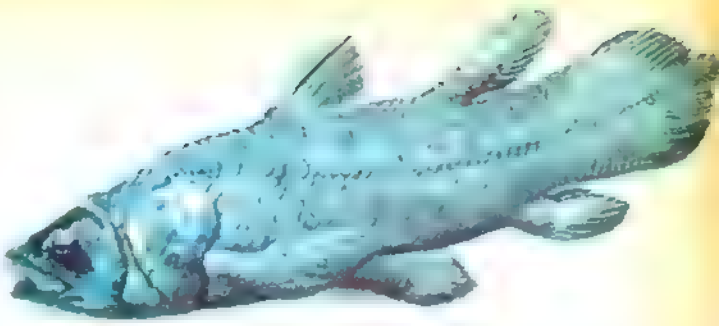
tro del estómago ayuda en la trituración de los alimentos, sobre todo cuando uno se ha tragado una almeja con concha y todo.

Otro extraño monstruo que viajó por los mares prehistóricos fue el placodonte, el cual se caracterizaba por tener el cuerpo encerrado en una concha semejante a la de las tortugas.

Además de su caparazón, estos reptiles se diferenciaban por sus curiosos dientes, los cuales al sobresalir hacia adelante de su ancho hocico le daban un aspecto algo divertido, pero esta forma era muy importante ya que le permitía arrancar moluscos de las rocas.

Los mares prehistóricos también tuvieron sus cocodrilos y lagartos gigantes, como los tilosaurios, reptiles carnívoros de más de diez metros de largo. Y las luchas a muerte entre estos monstruos gigantescos de los océanos no deben haber sido un espectáculo raro en ese entonces. Los fósiles encontrados aún muestran huellas dejadas en los huesos en esos mortales encuentros.

Estos son, en general, los extraños y a menudo enormes reptiles que vivieron hace cien millones de años en los océanos. Casi todos ellos fueron peligrosas bestias carnívoras que sembraron el pánico y el terror en los lugares donde habitaron. Muchos de ellos, llegaron a ser muy abundantes y se distribuyeron por todo el mundo marino; sin embargo, desaparecieron para siempre, sin dejar tras sí ninguna clase de descendientes. Los mares prehistóricos fueron la morada de los ictiosaurios, de los placodontes, de los plesosaurios, de los lagartos gigantes y de los cocodrilos marinos, pero también fueron su tumba.



En 1938 fue pescado por casualidad un celacanto, especie que se creía extinguida hace miles de años. Ahora es considerado un verdadero fósil viviente, porque desciende directamente de los primeros peces que existieron en los comienzos de la vida en el mar.

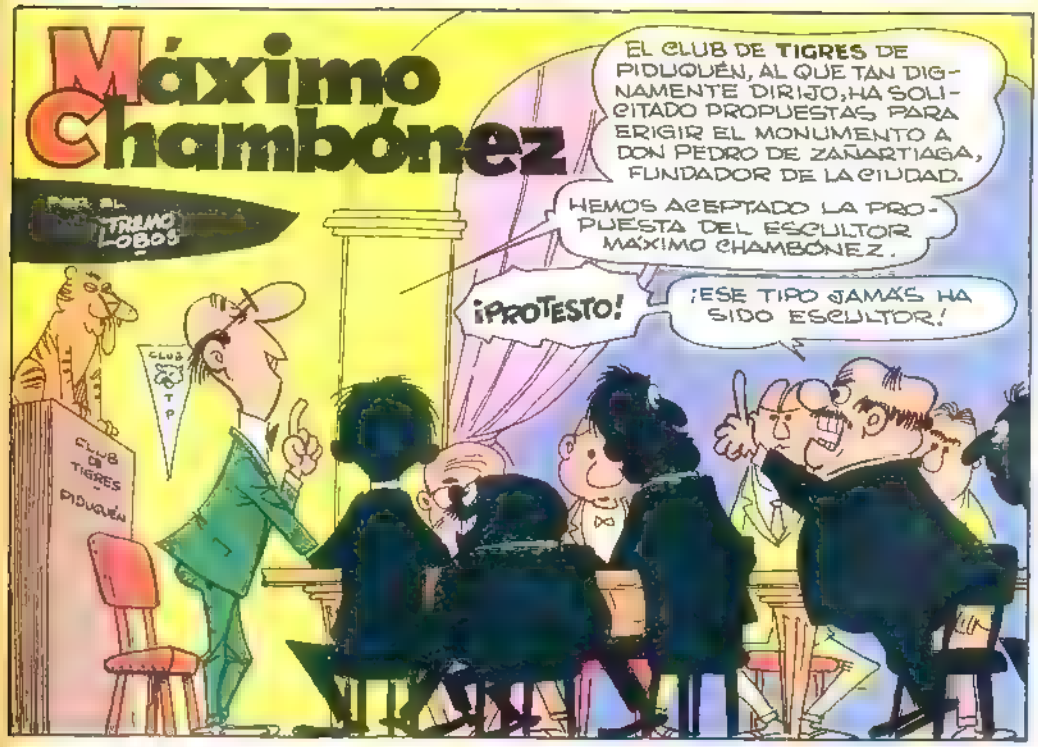
Sólo los fósiles han permitido a los científicos estudiar a estas criaturas, reconstruir sus formas y costumbres, pero lo que no han podido explicar satisfactoriamente es cómo desaparecieron estos monstruos, que fueron tan comunes hace millones de años y cuyo poderío hacía temblar los océanos. Seguramente la causa no fue una sola y la desaparición fue gradual. Con el tiempo, quizás los especialistas puedan dar la respuesta a esta incógnita. (*Continuará*)

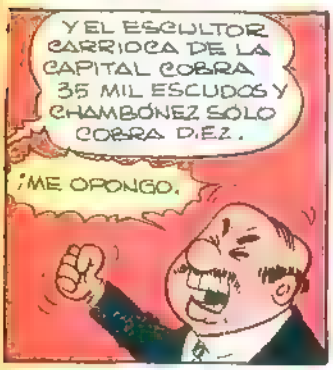
Arriba: El hothosaurio alcanzaba un promedio de tres a cuatro metros de largo. Era muy parecido al plesiosaurio aunque no puede asegurarse en forma categórica que haya sido antepasado de éste.

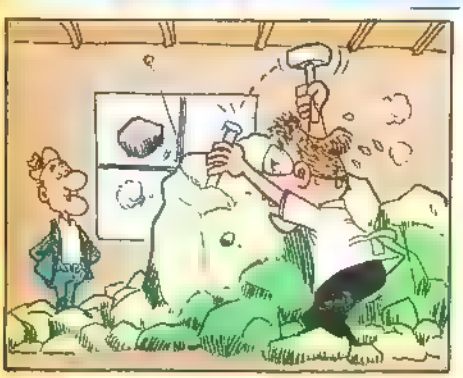
Derecha: Este extraño animal parecido a una tortuga gigante se llamaba placodonte. Tenía la cabeza cuadrada y su rechoncho cuerpo estaba muy bien protegido por una gran coraza.

Máximo Chambónez

Por: El Tremo Lobos



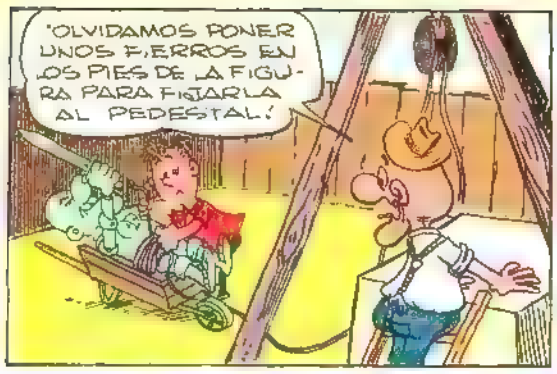


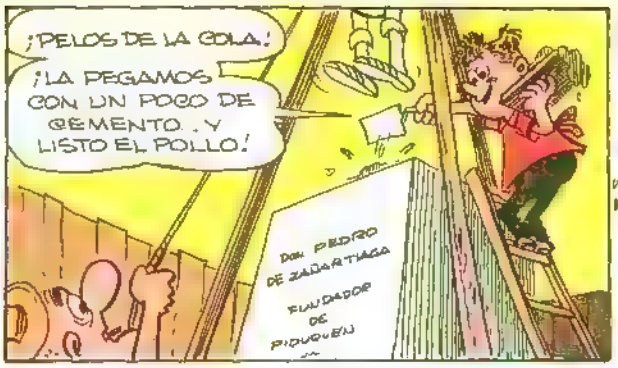


LAS HORAS Y EL GRANITO SE DES GRANAN Y...

HAZ LA FIGURA EN ARCILLA, PREPARA UN MOLDE DE YESO Y SACA UN VACIADO EN CEMENTO. PARECERÁ HECHO DE PIEDRA
¡BUENA IDEA, ABUELO!
IRÉ A BUSCAR LA ARCILLA.
MI IDEA VALE UN 5% DE LO QUE COBRES.
¡EL INGENIO HUMANO ES LO MÁS INGENIOSO QUE EXISTE!
¿Y ESO, NIETO?
¡ES MI MODELO!
¡MANOS A LA OBRA!
UN DÍA PASA.
¡ABUELO! ¡VEN A DARME TU JUICIO CRÍTICO!
CRRRR! CRRRR!
¡HE AH, MI OBRA! ¿QUÉ TE PARECE?
¡HORRIBLE!
¡YA SÉ!
¡NO HARÉ EL MODELO DE ARCILLA! ¡SACARÉ UN VACIADO DEL CABALLO VIVO!
¡AYÚDEME, ABUELO!
AHORA TIENE QUE RESULTAR
LA FIGURA DEL FUNDADOR LA HARÉ APARTE Y LA PEGARÉ SOBRE EL CABALLO.
MI AYUDA VALE AHORA UN 10%.
YESO
YESO
FALTA SÓLO LA CABEZA. ASÍ ATADO NO SE HA MOVIDO.
DÉJALE UN HOYITO PARA QUE RESPIRE.
¡FLOP
¡J!!!NJ!

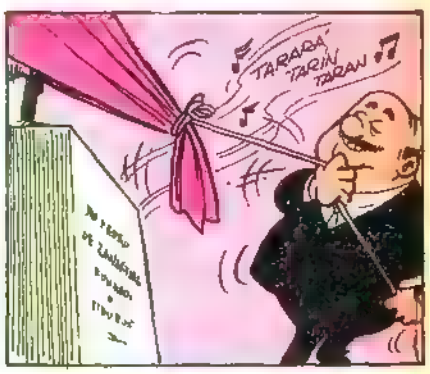
CREO QUE LA ESTATUA DEL FUNDADOR TENDRÁ QUE SER SIN CABALLO...
¡SÍ..! IRÉ AL "CLUB DE TIGRES" Y TRATARÉ DE CONVENCERLOS.
¡ASÍ ES, SEÑORES!
¡EL CABALLO RESTA DIGNIDAD A LA ESTATUA! ¡EL FUNDADOR DEBERÁ FIGURAR A PIÉ!
¡IMAGÍNENSELO ERGUIDO, SEÑERO, SU GESTO ALTIVO Y MIRADA SERENA FRENTE A NUESTRA CIUDAD..!
ADEMÁS REBAJARÉ MI PRESUPUESTO EN MIL ESCUDOS.
¡ACEPTADO!
ELIMINADO EL CABALLO LA TAREA PARECE SENCILLA.
¡ACEPTARON, ABUELO! ¡USTED SERÁ MI MODELO! ¡SACARÉ UN VACIADO DE SU DIGNA FIGURA!
¡JAMÁS!
A MENOS QUE ME PAGUES UN 20% DE LO QUE COBRARÁS...
¡ESTÁ BIEN, VIEJO EXTORSIONISTA!
NO TE MUEVAS, ABUELO.
¡AQUÍ ESTÁN LAS PAJITAS PARA QUE RESPIRES!
PRONTO SE SECARÁ EL YESO ¿QUÉ TAL TE SIENTES, ABUELO?
¡NNN ¡NNN'
AHORA SACO LAS PIEZAS NUMERADAS.
¡EH, ABUELO! ¿DÓNDE VAS? ¡TODAVÍA FALTA SACARTE EL YESO DE LA CABEZA!
¡MM-MMMM!
¡M!
¡AHORA EL FRENTE, Y LISTO!
¡AAÁH!
AHORA ARMAMOS LOS MOLDES PARA ECHAR EL CEMENTO.
¡TODO MI PELO QUEDÓ PEGADO AL YESO!
TRAE MÁS CEMENTO, ABUELO.
¡YO LO IRÉ APISONANDO DENTRO DEL MOLDE!
¡MIS CEJAS Y PESTAÑAS TAMBIÉN SE PEGARON AL YESO!
¡BAH!
¡CRONCH
¡PLOSH!
A LOS DOS DÍAS, EL YESO FUE SACADO Y LA FIGURA EN CEMENTO QUEDÓ TERMINADA
SOLO FALTA LA TAREA DE COLOCARLA EN EL PEDESTAL


¡OLVIDAMOS PONER UNOS FIERROS EN LOS PIES DE LA FIGURA PARA FIJARLA AL PEDESTAL!

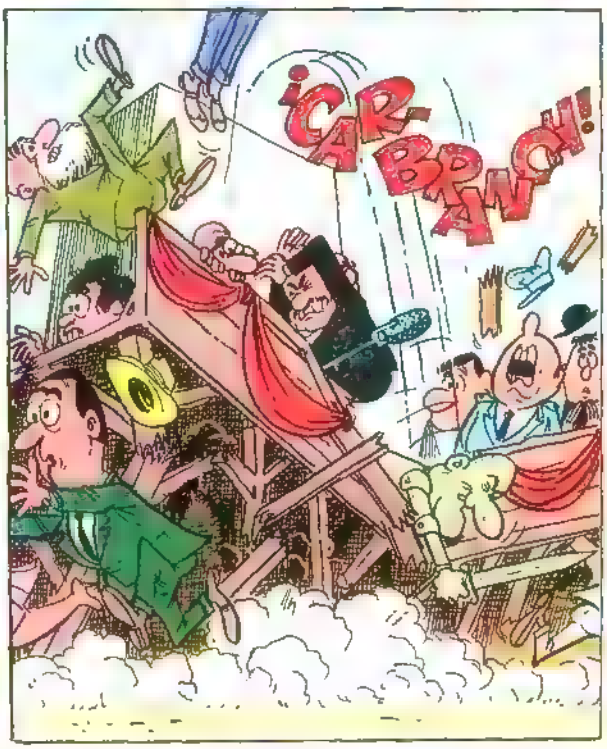

¡PELOS DE LA COLA!
¡LA PEGAMOS CON UN POCO DE CEMENTO, Y LISTO EL POLLO!
DON PEDRO DE ZAÑARTIAGA
FUNDADOR DE PIDUQUEN

¡QUEDÓ BELLA!
¡CLARO! ¡ES MI FIGURA!

EL DÍA DE LA INAUGURACIÓN DEL MONUMENTO, TODO PIDUQUÉN SE DA CITA EN LA PLAZA DEL FUNDADOR".
"...Y CON LA PRESENCIA DEL SEÑOR MINISTRO Y LAS ALTAS AUTORIDADES DE NUESTRO AMADO PUEBLO, LA ESTATUA DEL FUNDADOR SERÁ DESCUBIERTA POR NUESTRO BENEMÉRITO ALCALDE.
¡BRAVO!
¡ESO!
¡VIVA!
¡RA! ¡RA!


TARARÁ TARÍN TARÁN
DON PEDRO DE ZAÑARTIAGA FUNDADOR DE PIDUQUEN

¡SE CAE EL FUNDADOR!


¡CARRAUCH!

BUENO.. ¡SE TERMINÓ EL MONUMENTO AL FUNDADOR.
¡Y TAMBIÉN SE TERMINARON LOS AUTOS DEL MINISTRO Y DEL ALCALDE!
¡ME QUEJARÉ AL PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA
DON PEDRO DE ZAÑARTIAGA FUNDADOR DE PIDUQUEN

AQUÍ DICE MÁXIMO CHAMBÓNER, ESCULTOR". ¿QUIÉN ES ÉL?
MÁXIMO CHAMBÓNER ESCULTOR

¡ÉSE!
¡Y EL OTRO ES SU CÓMPLICE!

¡A LA HORCA!
¡CARAMBA! ¡LOS DEL CLUB DE TIGRES ESTÁN COMO FIERAS!
¡AHORRE ALIENTO Y CORRA, ABUELO!
FIN

FLORA Y FAUNA

DE LA SELVA AMERICANA (2ª PARTE)

LAS MARIPOSAS

Las más bonitas y grandes se encuentran en el Amazonas y llegan a medir hasta 20 cm. De colores más vivos que las mismas flores, sus alas van perdiendo brillo con el continuo roce de las hojas.

EL PEREZOSO

Duerme veinte horas diarias y cuando se mueve lo hace muy lentamente. Vive colgado de las ramas sujetándose con sus largas y fuertes uñas. Se alimenta de hojas. Su pelaje es muy tupido y de un color indefinido que lo confunde con las ramas de los árboles.

EL MANATI

A estos mamíferos acuáticos se los llama también **vacas marinas.** Se encuentran en la zona tropical de América, nadando en las aguas poco profundas de las bahías, lagunas y ríos. Su alimento consiste principalmente en plantas acuáticas. El manatí mide entre tres y cinco metros y puede permanecer bajo el agua hasta cuatro minutos, luego tiene que subir a respirar.

EL OPOSUM

Es un marsupial típico del continente americano. En su bolsa de piel, ubicada en el vientre, coloca a sus crías apenas nacen. Cuando éstas alcanzan cierto grado de desarrollo, montan sobre el lomo de la madre y así pasean hasta que alcanzan la edad adulta.

LA SERPIENTE CORAL

Este nombre se aplica sin distinción a todas las serpientes que tienen anillos de color rojo, negro, amarillo o blanco en torno a su cuerpo, pero la verdadera **coral** es la que se encuentra en América. Todas ellas son venenosas aunque no siempre mortales para el hombre. La mayoría de las veces su veneno actúa sobre el sistema nervioso, paralizándolo.

LA ANACONDA

Sus nueve metros de largo y su potente musculatura la convierten en uno de los reptiles más temibles. Su lugar favorito está siempre cerca del agua. Generalmente no ataca al hombre, pero es capaz de tragarse un ternero entero sin masticarlo.

EL PECARI

Es el equivalente americano al jabalí de Europa. Son animales que viven en grupos y vagan por la selva en busca de alimentos. Comen de todo, desde hojas tiernas hasta serpientes venenosas, porque están inmunizados contra el veneno.

EL ARMADILLO

Es un extraño mamífero muy común en la zona meridional de América. Su cuerpo está protegido por un duro y flexible caparazón que le permite enrollarse como una pelota en caso de peligro. El armadillo se alimenta principalmente de hojas tiernas, hormigas y otros insectos. Es completamente inofensivo.

EL MONO ARAÑA

Sus largas extremidades y cola lo hacen parecerse a una araña peluda. Se columpia de árbol en árbol con gran agilidad y le gusta estar siempre acompañado por otros monos. Es bastante inteligente y su alimento favorito son las frutas.

LOS LOROS

Sus gritos estridentes y penetrantes se escuchan continuamente, menos en las horas de calor, cuando reposan. Son inteligentes, tienen buena memoria y se alimentan de frutas y semillas que trituran con sus fuertes picos. Sus nidos los construyen en las copas de los árboles más altos.

LAS PIRAÑAS

Su tamaño es pequeño, pero su voracidad es insaciable. Viajan en cardúmenes y nadan con mucha rapidez. En pocos minutos pueden dejar a un buey reducido al puro esqueleto. El más leve sabor a sangre las guía inmediatamente hacia donde se encuentra un animal herido.

LA MANDIOCA

Es una planta muy abundante en las zonas tropicales, original de Brasil, y que ahora se cultiva también en Africa, Asia, Indochina y Madagascar. Tiene forma de arbusto y su altura varía de uno a tres metros. Florece en verano y su fruto, rico en aceite, se usa como medicamenteo, pero la verdadera importancia de esta planta está en sus raíces, cuyos tubérculos pesan alrededor de diez kilos y son ricos en fécula. De ellos, los indígenas obtienen la "tapioca", una excelente harina con la cual fabrican diversos alimentos desde tiempos inmemoriables.

EL ARBOL DE LA GOMA O CAUCHO

Actualmente la goma se puede producir sintéticamente, pero algunas plantas la producen en forma natural. Existen alrededor de 300 especies diferentes, pero el árbol más conocido y más abundante es el **hevea,** original del Brasil. Es bastante alto y la goma se obtiene haciendo profundos cortes en el tronco. Los indígenas la empleaban en la fabricación de utensilios antes del descubrimiento de América y llamaban a este líquido **cauhuchu,** nombre del cual derivó la palabra **caucho.**

EL MATE

Es la bebida nacional del Brasil, del Paraguay y de otros países latinoamericanos. Se obtiene secando las hojas de esta planta que crece espontáneamente en las regiones que están entre 500 y 1.000 metros sobre el nivel del mar en las zonas del Paraná, Paraguay, Uruguay y en el caluroso y húmedo Mato Grosso. Los incas conocían el mate mucho antes del descubrimiento de América. La bebida que de él se obtiene es un buen estimulante del sistema nervioso.

LA CASTAÑA DE CAJU

El cajú o anacardo es una planta originaria de la América Tropical, cultivada principalmente en Brasil. Su fruto es muy curioso. Tiene la forma de una pera del porte de un puño que termina en una excrecencia parecida al riñón. En realidad, el verdadero fruto es solamente esta especie de nuez, la cual se puede consumir fresca, confitada o salada. Además se puede obtener de ella aceite comestible. La parte más vistosa del fruto es el pedúnculo floral, desproporcionadamente grande con respecto al resto.

LA PIÑA

Es considerado uno de los frutos más apreciados en el mundo entero. El primer europeo en conocerla fue Cristóbal Colón, quien la encontró en el nuevo continente, que llamó Las Indias Occidentales, donde era cultivada por los indígenas. La planta que produce este rico fruto, está compuesta por finas y largas hojas que miden aproximadamente un metro. En el centro de la planta crece primero una especie de espiga, la cual al madurar se transforma en la piña.

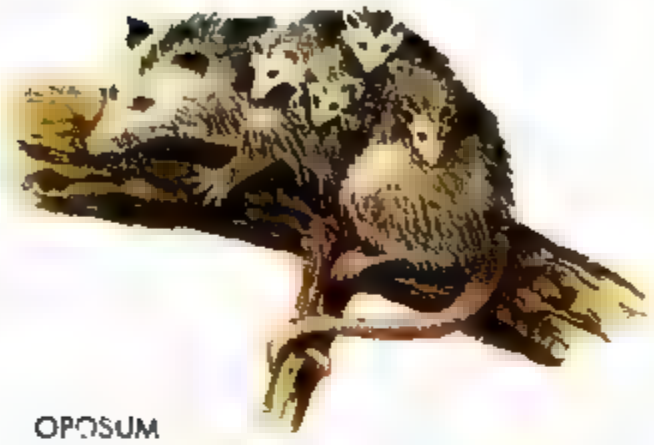
EL ZAPOTE. (CHICLE)

El chicle se obtiene del zapote, un árbol de unos quince metros de altura que crece en la América Central. La madera del tronco es muy dura y resiste a la humedad, por ello era ocupada por los Mayas en sus construcciones. Para obtener la materia con que se fabrican las gomas de mascar es necesario hacer profundos cortes en el tronco, de los cuales comienza a manar un líquido pegajoso que es recogido en un recipiente atado en la base del árbol. Una vez que se le ha extraído el líquido, el árbol permanece improductivo durante varios años.

PECARI

ARMADILLO

MONO ARAÑA



OPOSUM

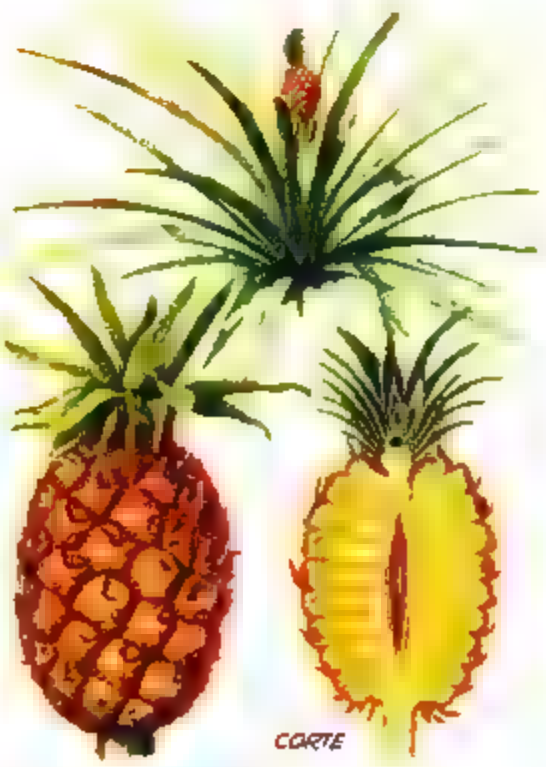
PIRAÑA

LA MANDIOCA

EL MATE

ARBOL DE LA GOMA O CAUCHO

CASTAÑA DE CAJU



LA PIÑA

ZAPOTE (CHICLE)

DYNAMO VS. DRAGON ROJO

RESUMEN. EL AGENTE DE **TRUENO**, **DYNAMO**, LUCHA EN ASIA CONTRA EL TEMIDO **DRAGON ROJO**, TÉRROR DE SUS ALIADOS...

RAPIDAMENTE SUBE HASTA LA BOCA DEL CAÑÓN...

¡LLÉVENME A LA JUNGLA HASTA EL PIE DE LA MONTAÑA Y LUEGO DISPAREN!

¡NO HAGA ESO, HOMBRE!

¡HAGA LO QUE LE ORDENA!

BOOM!

¡SI ESTO NO RESULTA, NO VOLVERÉ A HACERLO JAMÁS!..

¡OH! VOY MUY BAJO... ME PREGUNTO SI SERÍA UNA BUENA IDEA...

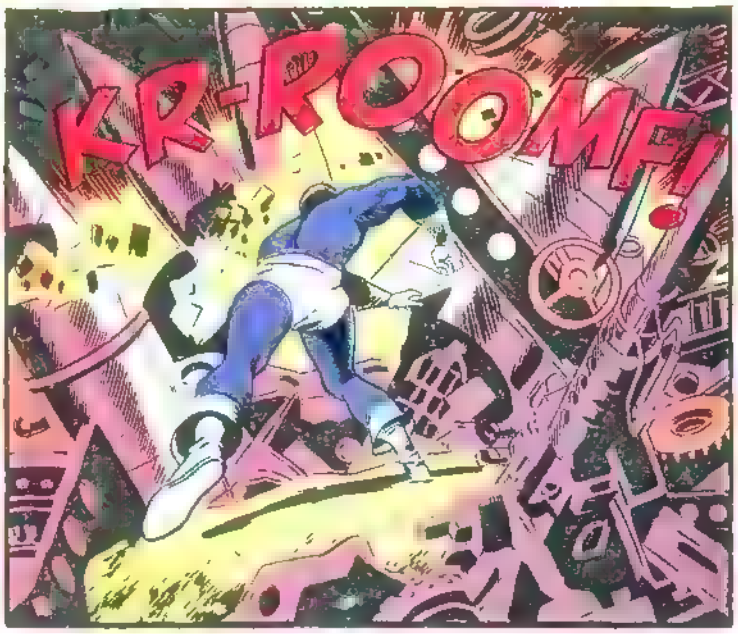
PASA A TRAVÉS DE LAS COPAS DE LOS ARBOLES Y MILES DE RAMAS LO CLAVAN...

PERO CADA IMPACTO VA AMINORANDO SU VELOCIDAD...

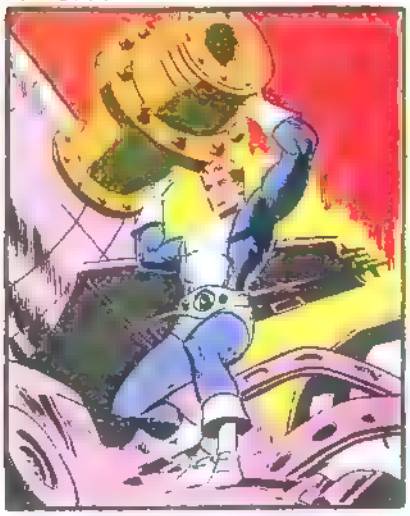
¡LO CONSEGUI!

UNA VUELTA RÁPIDA PARA REDUCIR OTRO POCO

DYNAMO Vs. DRAGON ROJO

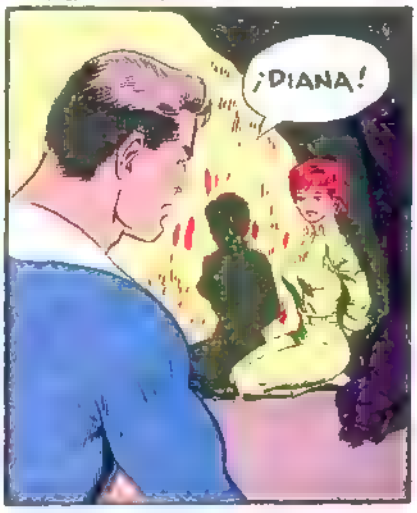


A MEDIDA QUE DYNAMO AVANZA, SÓLO RUINAS QUEDAN TRAS ÉL...



DESTRUYENDO PROYECTILES, EMPLAZAMIENTOS DE ARMAS, INSTALACIONES DE RADAR...

...Y FINALMENTE LLEGA A LA CUEVA EN LO ALTO DEL PEÑASCO...



DYNAMO Vs. DRAGON ROJO

DYNAMO Vs. DRAGON ROJO

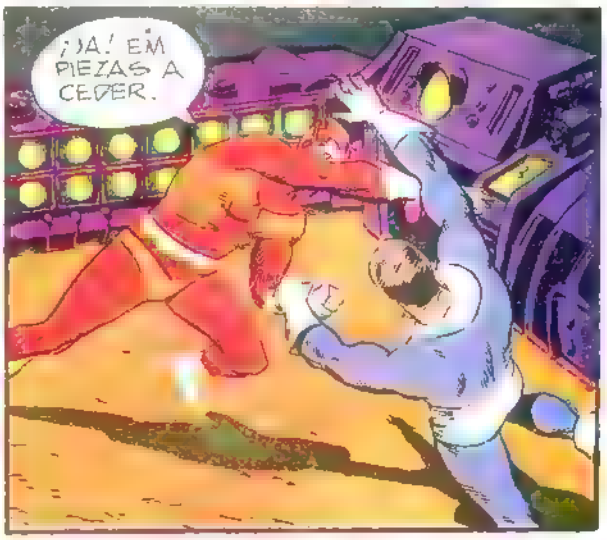
AMBOS PELEAN FRENTE A LA PANTALLA DEL PROYECTOR...

LA LUCHA ES OBSERVADA EN TODOS LOS LUGARES EN QUE APARECIERA EL DRAGÓN ROJO

AMBOS COMBATIENTES TIENEN ESPECTADORES

LOS DOS ESTÁN EN IGUALES CONDICIONES. PARECE QUE FUERA A TERMINAR EN UN EMPATE.

MIENTRAS EL OPONENTE DE DYNAMO ESTÁ DESCANSADO EL AGENTE COMIENZA A DEBILITARSE...



NUEVAMENTE EL AGENTE DE TRUENO ATACA..

SUS FUERZAS SÓLO PERDURAN GRACIAS A SU LUCHADOR CORAZÓN...

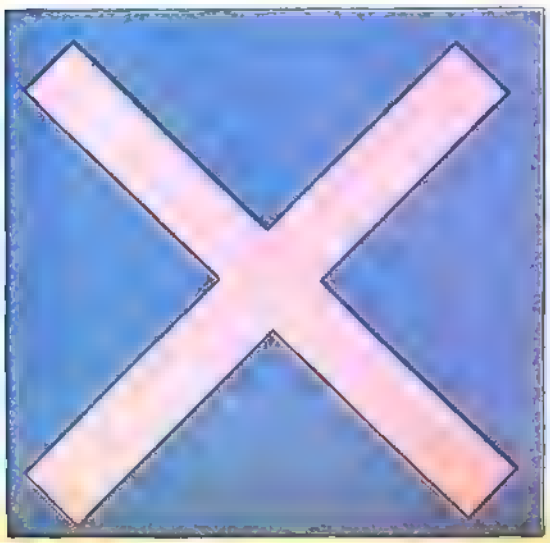
DYNAMO Vs. DRAGON ROJO

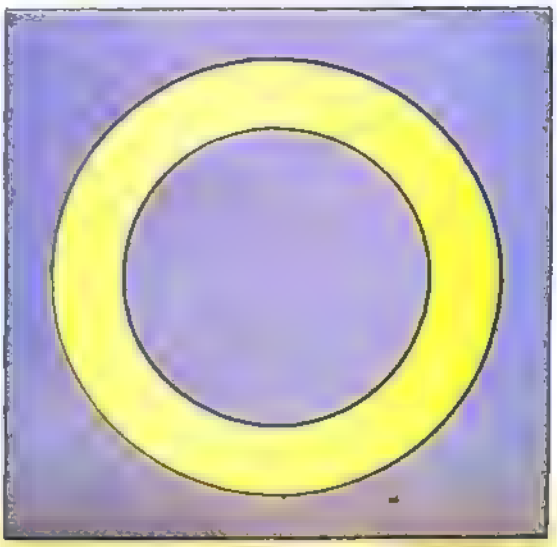
JUEGOS

JUEGO DEL GATO

ES UN JUEGO MUY FÁCIL DE HACER Y TÚ CON TUS AMIGOS SE DIVERTIRÁN MUCHO JUGÁNDOLO. USA UN CARTÓN GRUESO COMO TABLERO, EL CUAL DEBE MEDIR UNOS 25 x 25 CMS. LUEGO TRAZA CON TINTA O CON LÁPIZ DOS LÍNEAS ATRAVESADAS HORIZONTALES Y OTRAS DOS VERTICALES. DESPUÉS DIBUJAS UNAS **X** Y UNAS **O** EN UNOS CUADRITOS DE CARTÓN DE 7 x 7 CMS.

NECESITARÁS CINCO DE CADA LETRA. DALE UN JUEGO DE LETRAS A TU AMIGO Y TÚ TE QUEDAS CON EL OTRO. AMBOS SE TURNARÁN PARA COLOCAR SUS CARTAS EN LOS ESPACIOS DESOCUPADOS.
EL PRIMERO EN LOGRAR UNA LINEA RECTA DE **X** O DE **O** GANA EL JUEGO.
POR SUPUESTO QUE ES TRAMPA COLOCAR TU CARTA ENCIMA DE LA DE TU AMIGO.





EL Príncipe Valiente

RESUMEN: GAWAIN Y VALIENTE PARTEN A UNA EXTRAÑA AVENTURA GUIADOS POR UNA DAMA QUE DICE HABER SIDO DESPOJADA DE SU CASTILLO POR UNOS MALHECHORES...

EL camino está bien vigilado continuó la dama, representando su papel con la seguridad de que sus dos víctimas no recelaban nada—. Pero yo os mostraré un sendero secreto.

Dicho esto, los condujo por un caminillo angosto y pegajoso que ascendía de manera muy empinada.

Lady Morvyn se cuidó muy bien de quedarse atrás, cosa que notó Val.

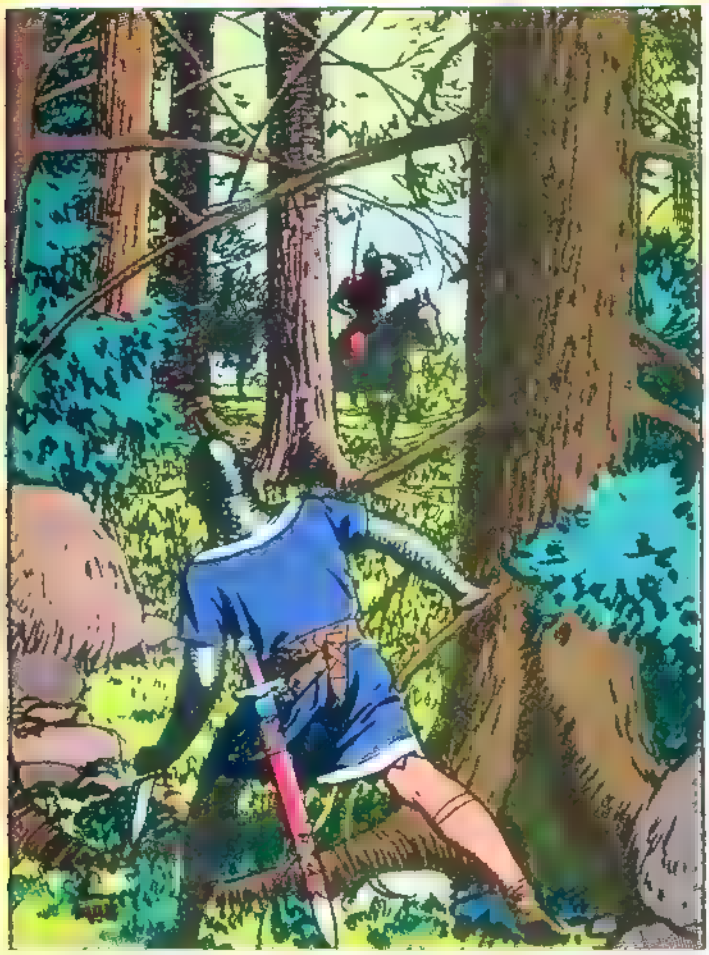
Ahora estaba seguro, como lo estaba Gawain, de que los esperaba una celada. Mientras subían por el empinado camino miraban hacia todos lados con gran atención, esperando a los hombres que seguramente saldrían de detrás de las rocas y los árboles.

Casi sin el menor ruido descendió lady Morvyn. Se produjo la emboscada... pero de una manera que no habían previsto.

Casi sin ruido cayó desde los árboles circundantes una red muy fuerte que los envolvió por completo. Un instante más tarde resonaron en el bosque gritos de triunfo. Numerosos soldados se lanzaron al ataque desde todos los lados, y sir Gawain y Val encontrábanse atrapados en la red como dos moscas en la tela de una araña gigante.

El barón Baldon y sir Osmond, que observaban la escena desde un escondite cercano, supusieron que ya tenían seguros a los dos cautivos.

Pero Val aprovechó el tumulto para sacar su daga y poner manos a la obra. Gawain también se esforzaba por liberarse. Un momento más tarde les cayeron encima los atacantes, y si creían que



los dos prisioneros estaban indefensos, muy pronto se convencieron de lo contrario.

Uno de los bribones se arrojó contra Val. Más le hubiera convenido agarrar una serpiente venenosa. Cayó enseguida hacia atrás, aullando de dolor. Otros intervinieron en la refriega. Algunos cayeron para no volver a levantarse más.

Baldon y Osmond oyeron los rugidos y gritos de sus secuaces, asombrándose de que les costara

tanto la captura de un caballero y su joven escudero enredados entre las cuerdas de una fuerte red. Pero los gritos continuaron hasta convertirse en verdaderos alaridos.

—Si se escapara cualquiera de los dos correrían peligro nuestras vidas, manifestó sir Osmond, pensando en la cólera y la venganza del rey si Val o Gawain lograban volver a Camelot con la historia de la conspiración.

El barón dijo que era imposible. —Somos cincuenta contra dos.

Pero Val habíase liberado ya de la red. A unos pasos de distancia se esforzaba su amigo vanamente para poder escapar. El joven reflexionó con rapidez. Si se quedaba a luchar junto a su amigo, sólo conseguiría que los capturaran a los dos. Estando uno libre, el otro podría ser rescatado en el momento oportuno. Al presentársele la ocasión propicia, Val huyó hacia la selva oscura logrando eludir a sus perseguidores.

Cuando se dio la noticia de la huida de Val, sir Osmond, Baldon y lady Morvyn se pusieron furiosos. ¡Capturadlo o matadlo!, ordenó Baldon.

Oculto entre las sombras, el Príncipe Valiente oyó las voces de muchos guerreros que se aproximaban. No era un ogro el que se había apoderado del castillo Wall, sino un grupo de bandidos. Y sir Gawain estaba en manos de ellos.

Empero, pensó Val, todavía tenían que capturar al escudero de Gawain y esto no lo harían con facilidad. La oscuridad cada vez más creciente era su aliada.

Espiando desde detrás de un árbol, Val observó a varios perseguidores que andaban por allí cerca. De inmediato concibió un plan audaz. Después de cortar un arbusto resistente, lo colocó a través del camino que seguiría el más próximo de los soldados. Cuando estuvo listo, el joven quebró una ramilla entre los dedos. Al oír esto, el soldado hizo volver grupas a su corcel y corrió en dirección al sonido.

La treta fue efectivísima. Las patas del caballo golpearon contra el arbusto y un momento más tarde se desplomaba al suelo con su jinete. Val se arrojó encima del soldado antes que éste se diera cuenta de lo ocurrido. El bribón no llegó a enterarse. Con la celeridad de un rayo finalizó Val su macabra tarea de liquidarlo.

Pero había que hacer algo más, y sin perder un segundo quitó Val la armadura del guerrero y se la puso enseguida en lugar de la suya. Con un trozo de soga se fabricó un bigote que pegó sobre su labio superior con un poco de resina de un árbol. A la luz del día su disfraz habría sido descubierto de inmediato; pero ahora que reinaba la oscuridad, nadie se daría cuenta de nada.

Por lo menos, el joven no tenía otra alternativa.

De modo que avanzó decidido a mezclarse con sus perseguidores, a quienes anunció gozoso "su propia muerte".

—¡Mirad las pruebas! —exclamó levantando su propia espada, yelmo y cinturón.

Comprobada así la muerte del escudero, impartiéronse órdenes y, para sorpresa del muchacho, todo el grupo alejóse al galope del castillo, llevando consigo a sir Gawain y, sin saberlo, también a su escudero.

Maniataron y amordazaron al prisionero a fin de que no viera a sus guardianes ni pudiese identificar el escondite al que lo llevaban. El castillo Wall, si tal era su nombre, sólo les había servido para tender la trampa.

Durante toda la noche viajaron hacia el este. La primera luz del alba iluminó un castillo oculto en un valle rodeado de colinas. En el patio de la fortaleza se detuvo el grupo. Aquél era pues, el escondite secreto.

Sir Gawain, todavía atado y con los ojos vendados, fue conducido de inmediato a una celda situada en el interior del bien guardado castillo.

Val notó que se lo llevaban, mas no pudo hacerse reconocer por el cautivo ni, lo que era peor, seguirlo a la prisión. En cambio, como consideraba peligroso arriesgar su improvisado disfraz mientras durase el día, el joven marchó hacia los establos. Una vez allí, esperó la opor-

tunidad propicia y ocultóse en el desvan para aguardar la llegada de la noche.

Al caer de nuevo la noche, Val asomóse a la ventana para mirar a su alrededor. Aunque estaba en el patio del castillo, y bastante cerca de la fortaleza, aún le faltaba escalar un alto muro a fin de ganar acceso al interior, y así, si lo favorecía la fortuna, llegar hasta la celda donde tenían encerrado a su caballero. Llevándose consigo una larga cuerda y un palo muy resistente, el joven marchó por el tejado del establo hasta la pared del patio. Ató la soga al medio del palo y arrojó luego éste sobre el parapeto. Después de muchas tentativas fallidas, el palo se alojó firmemente entre dos almenas y el ágil príncipe trepó hasta la parte superior de la pared. Sin hacer más ruido que una sombra, se introdujo en el castillo. Una rápida estocada eliminó a uno de los guardias y se puso su uniforme. Después, como sentía hambre, pues no había comido en todo el día, siguió el aroma de las viandas hasta el salón comedor. Detúvose el tiempo suficiente para emplear la punta de su espada y capturar así un apetitoso bocado que lo fortificara durante las horas de lucha que lo esperaban.

Terminada su cena, El Príncipe Valiente se puso en el puesto de guardián en la puerta del salón, después de aturdir de un mazazo al verdadero soldado. Pronto divisó al barón Baldon que apareció por allí muy satisfecho.

Val oyó al barón ordenar a un sirviente que alimentara bien a su valioso prisionero. Nada podía acomodarse mejor que esta orden a los planes de Val. Baldon siguió su marcha hacia el comedor para sentarse a la mesa. Después, cuando el criado salió con una bandeja de comida para sir Gawain, Val lo siguió abiertamente, como si tuviera órdenes de hacerlo. Cuando descendieron a la mazmorras los permitió pasar el carcelero, quien avanzó despaciosamente delante de ellos desde la cámara de torturas hasta la celda de Gawain. Corrió el cerrojó de la puerta de hierro e hizo pasar al sirviente y al centinela que lo acompañaba.

—Está muy bien que Baldon mande un soldado cuando se abren las puertas —comentó por bajo—. Si escapa el prisionero corremos peligro de perder la vida.

—Bien dicho —asintió Val.

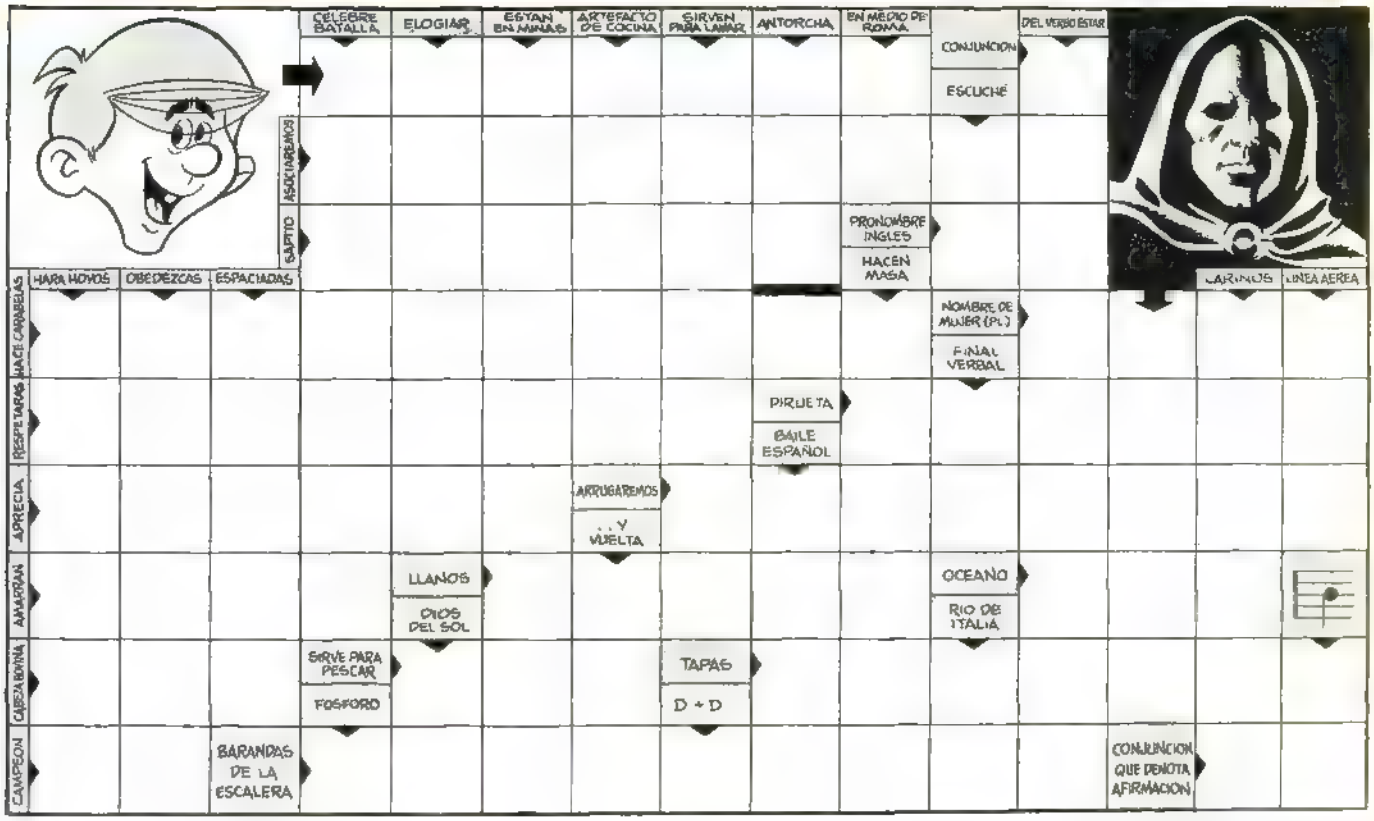
Una vez en el interior de la celda y próximo al prisionero, el príncipe soltóse el cinturón y lo dejó deslizarse al suelo con la espada.

—Volveré con la comida mañana por la noche —dijo significativamente—. Gawain dio un respingo al oír la voz tan conocida, mas tuvo el buen tino de guardar silencio. Un momento más tarde volvía a cerrarse la puerta.

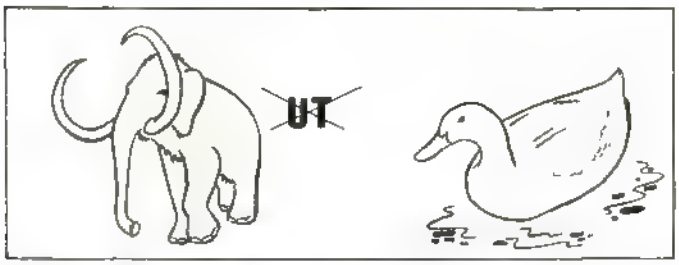
Después de armarse de nuevo con la espada del infortunado guardia, cuyo puesto había usurpado, Val regresó a su sitio junto a la puerta de comedor y estudió la disposición de las salidas y muebles a fin de tenerlos presentes cuando llegase el momento de huir. (*Continuará*)

En el próximo número: aventuras de Valiente en Wall.

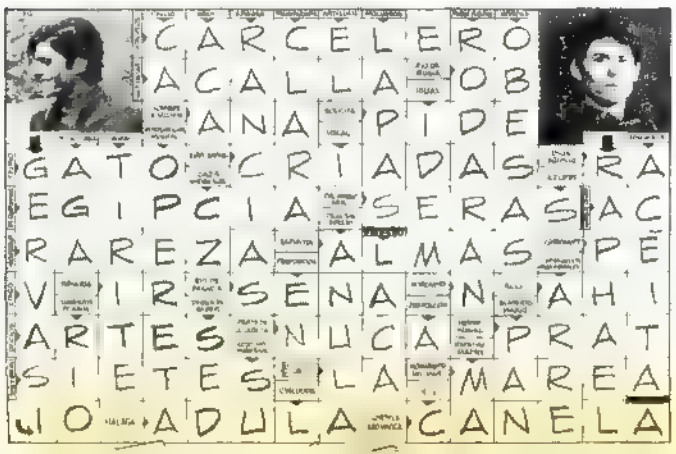
mampatograma

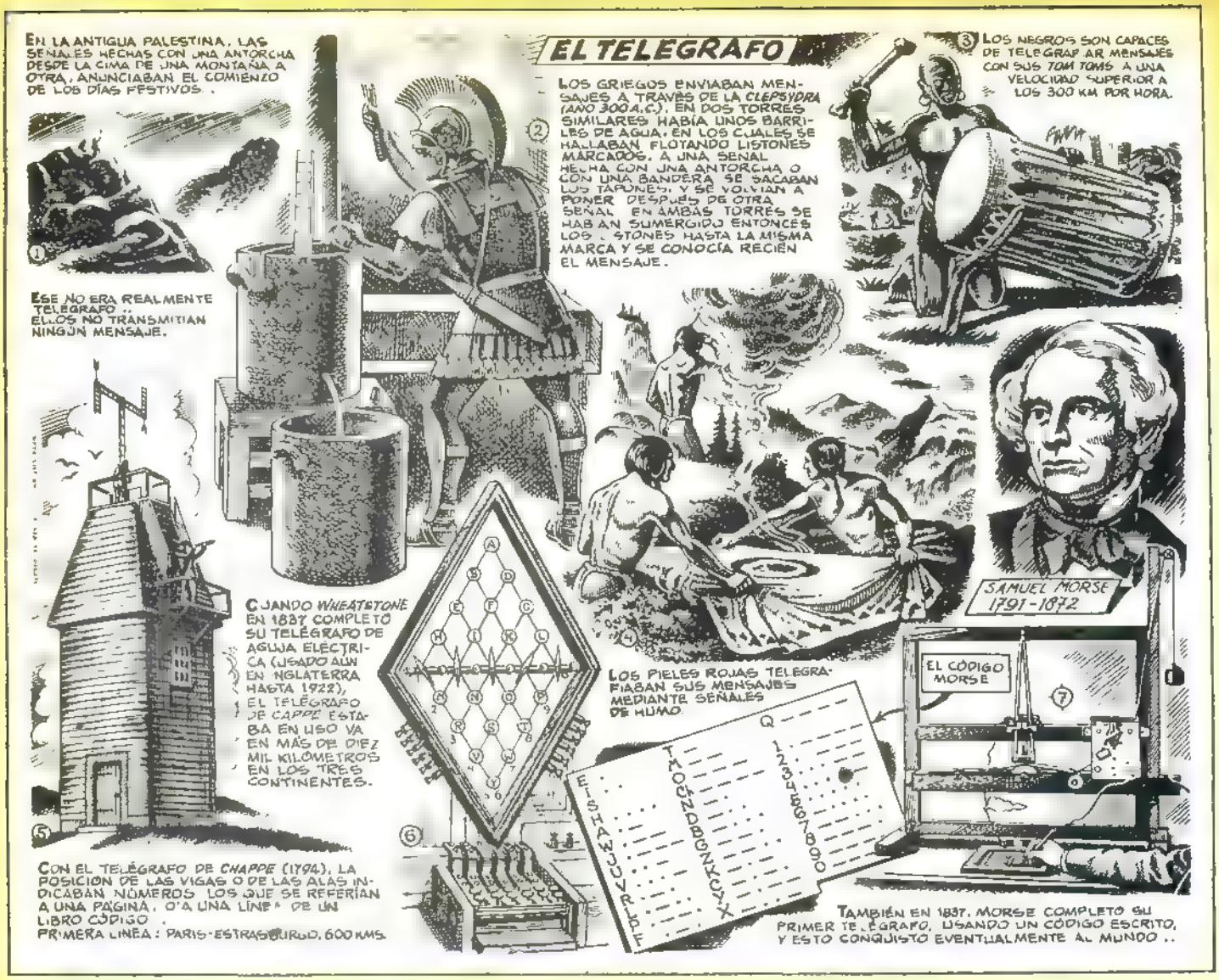


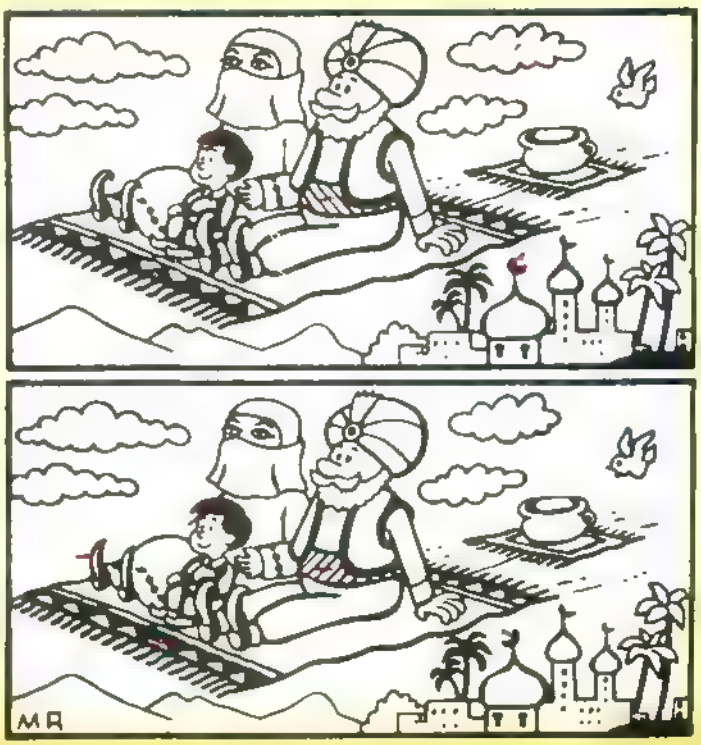
LA SOLUCION EN EL PROXIMO NUMERO



SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 5







Estos dos cuadros aparentemente son iguales, pero hay siete

1) Los pliegues en el turbante del sultán. 2) Las líneas de la faja del sultán. 3) Las puntas de las zapatillas de la señora 4) El pelo del niño. 5) La nube de la parte superior derecha. 6) La luna sobre la cúpula. 7) El bordado de la alfombra.

al aire libre

EN las vacaciones muchas veces no hay en qué entretenerse, y se pasan los días lateados como ostras. Mampato tiene muchos juegos divertidos para el verano, y ahora vamos a aprender a hacer un carrito con las ruedas de los patines viejos y una casita donde reuniremos nuestro club de "Amigos de Mampato".

EL CARRITO

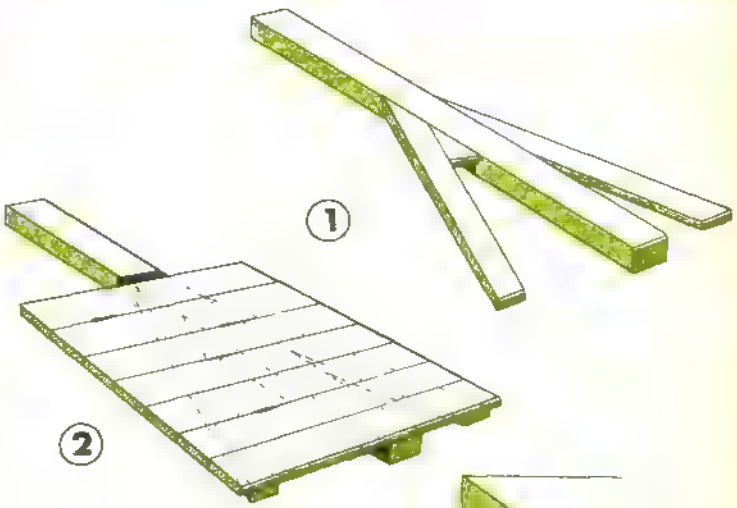
Necesitaremos un patín viejo al que le sacaremos las ruedas de metal, que son chicas, firmes y resistentes. También necesitaremos 4 pernos de 5 pulgadas, 12 grapas (o clavos grandes doblados), un perno de 4 pulgadas con su tuerca y dos golillas planas, tablas y grasa.

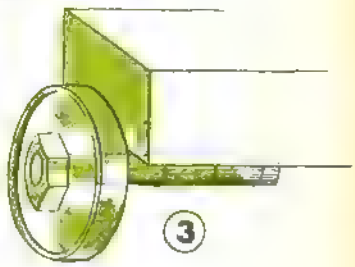
El carrito que vamos a hacer tiene las ruedas de atrás fijas, pero las de adelante van montadas en una viga (tabla) que podremos mover con los pies, para dirigir nuestro carrito. El carrito puede tirarlo un amigo desde una bicicleta, o deslizarse calle abajo.

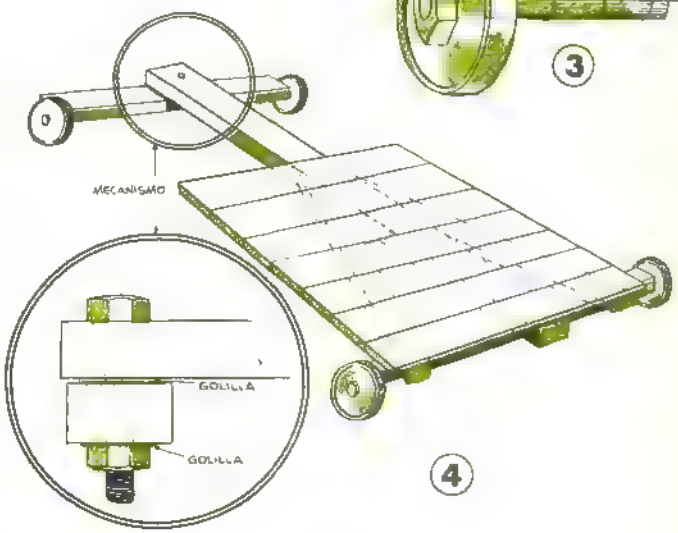
Primero haremos el esqueleto del carrito como se muestra en el dibujo 1, y después clavaremos unas seis o siete tablas (de un cajón viejo) atravesadas encima, como en el dibujo 2.

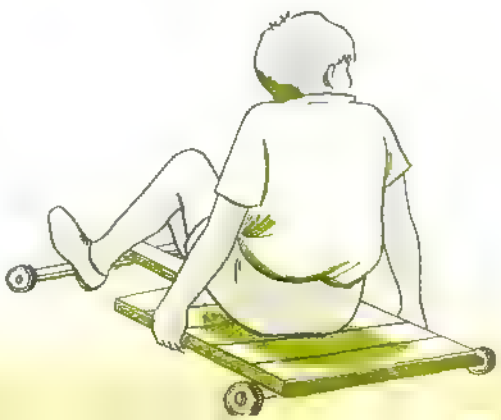
Los ejes de las ruedas los prepararemos aparte. Atravesaremos por el hoyo de la rueda del patín un perno de 5 pulgadas, que fijaremos al eje de madera con 3 grapas o 3 clavos doblados. Para que gire fácilmente, engrasaremos mucho el hoyito de la rueda (el perno no debe girar, pero la rueda sí). Así pondremos las 4 ruedas, (ver dibujo 3).

Las ruedas de atrás se clavan por debajo de nuestro entablado, al esqueleto del carrito, como se ve en el dibujo 4. A la tabla que sirve de eje de las ruedas delanteras, se le hace un hoyo (con taladro) al medio, y otro hoyo igual que atraviese el palo largo del esqueleto, en la punta. Ahí uniremos ambos palos con el perno de 4 pulgadas y pondremos las dos golillas planas donde se indica en el dibujo 4, (círculo) engrasando para que gire sin dificultad.









HOBBIES

AEROMODELISMO

EL aeromodelismo está considerado como hobby y deporte al mismo tiempo. Pero, por sobre todas las cosas, es una entretención, ya que todos los que lo practican son personas de trabajo que ocupan sus horas libres en fabricar mini-aviones para luego lanzarlos a volar.

Federico Caressio es un señor canoso, de lentes, propietario de un "garaje" y abuelito de dos lectores de MAMPATO, que hace 15 años se inició en este entretenido hobby. "Un día me propuse enseñarles a mis hijos la construcción de pequeños aviones para que se entretuvieran haciéndolos volar. Ellos no aprendieron pero yo sí"... Empezó a comprar planos tanto importados como nacionales y todos los elementos necesarios para hacer un aeroplano en miniatura: madera de balsa, hélices plásticas o de madera y el motor.

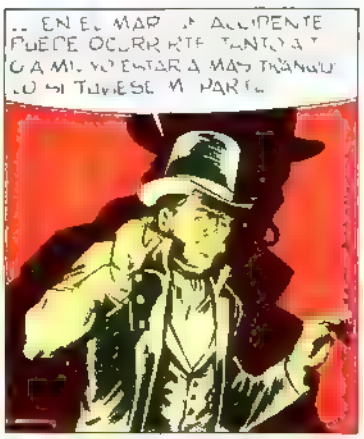
"En esto del aeromodelismo hay varios tipos de aviones. Los de velocidad, los de combate, los de vuelo libre, etc. Desde que empecé, ocupaba los domingos y los días de trabajo por la noche para dedicarme a su construcción. Todo lo hacía yo, menos el motor que se importa. Muy a menudo iba a la base aérea de Colina para participar en Concursos. También asistí a dos Campeonatos Sudamericanos, en Buenos Aires y Brasil". Pero por el exceso de trabajo, en el garaje durante 1968, estuvo alejado de su hobby preferido; no obstante, a partir de este año volverá a practicarlo.

"Este hobby es muy interesante para los niños —nos cuenta—, porque así aprenden a ejercitar sus cualidades manuales, hacen deporte y se entretienen. Para los que quieran iniciarse lo primero que deben hacer es comprar los planos, que también se venden en Chile. Después, adquirir la madera de balsa y empezar a diseñar la máquina de acuerdo al dibujo. Lo más caro es el motor que hay que importarlo. El tipo de vuelo más interesante es el de radio control, ya que el avioncito se guía desde tierra apretando botones y moviendo palancas que están en un equipo portátil no mayor que una radio a pilas. Hay otros, de un control, que se dirigen desde tierra con una manilla y nada más. Hay otros de vuelo libre que se lanzan con elásticos o cordeles. Son los más fáciles"...

Claro que hay riesgos en esto del aeromodelismo. "Muchas veces todo el trabajo queda en nada, cuando los aparatos se caen y destruyen... En mi casa tengo un cementerio de aviones".

HOWARD FLYNN

RESUMEN: FLYNN Y ALAN HAN SIDO ABANDONADOS EN UNA ISLA. LOGRAN HUIR DE LOS INDÍGENAS PERO NAUFRAGAN EN UN ARRECIFE DURANTE UNA TORMENTA.



HOWARD FLYNN

A LA MANANA SIGUIENTE

¡NI UNA SEÑAL EN NINGUNA PARTE!

¡ESTO ES DEMASIADO! AHORA ES EL CONTRAMAESTRE EL QUE SE HACE HUMO!

SIN INTENCIÓN DE MURMURAR SOBRE EL POBRE BUTCHER PERO BEBIA MUCHO ULTIMAMENTE

...Y UNA OLA GRANDE BIEN PUDO DE NOCHE HABERLO ARRASTRADO

¡SEÑORES DIOS TENGA SU ALMA! Y AHORA A TRABAJAR PUES AUN TENEMOS UN LARGO VIAJE POR DELANTE.

MIENTRAS EL AVISO SE DESLIZABA HACIA EL NORTE A LO LARGO DE LA COSTA OCCIDENTAL

EL TENIENTE FLYNN Y EL GRUMETE ALAN CUIDADOSAMENTE ABASTECIDOS POR UNA BALSA, INSPECCIONAN SU REFUGIO

PODREMOS BEBER SIEMPRE LECHE DE COCO

Y PARA COMER ME TEMO QUE LA PESCA VA A SER NUESTRO UNICO RECURSO.

ALGUNAS HORAS MAS TARDE...

¡AHI ESTA LA COMIDA.

VOY A TRATAR DE HACER FUEGO. ANDA A BUSCAR RAMITAS SECAS

YA VA A PRENDER... ALAN RAPIDO MADERA SECA.

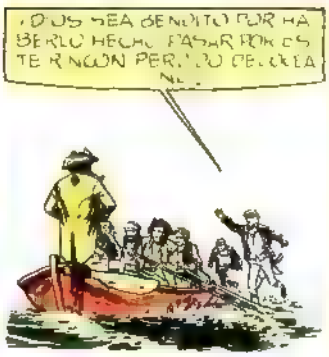
¿VOLVEREMOS A VER ALGUNA VEZ LAS BLANCAS RIVERAS DE INGLATERRA?

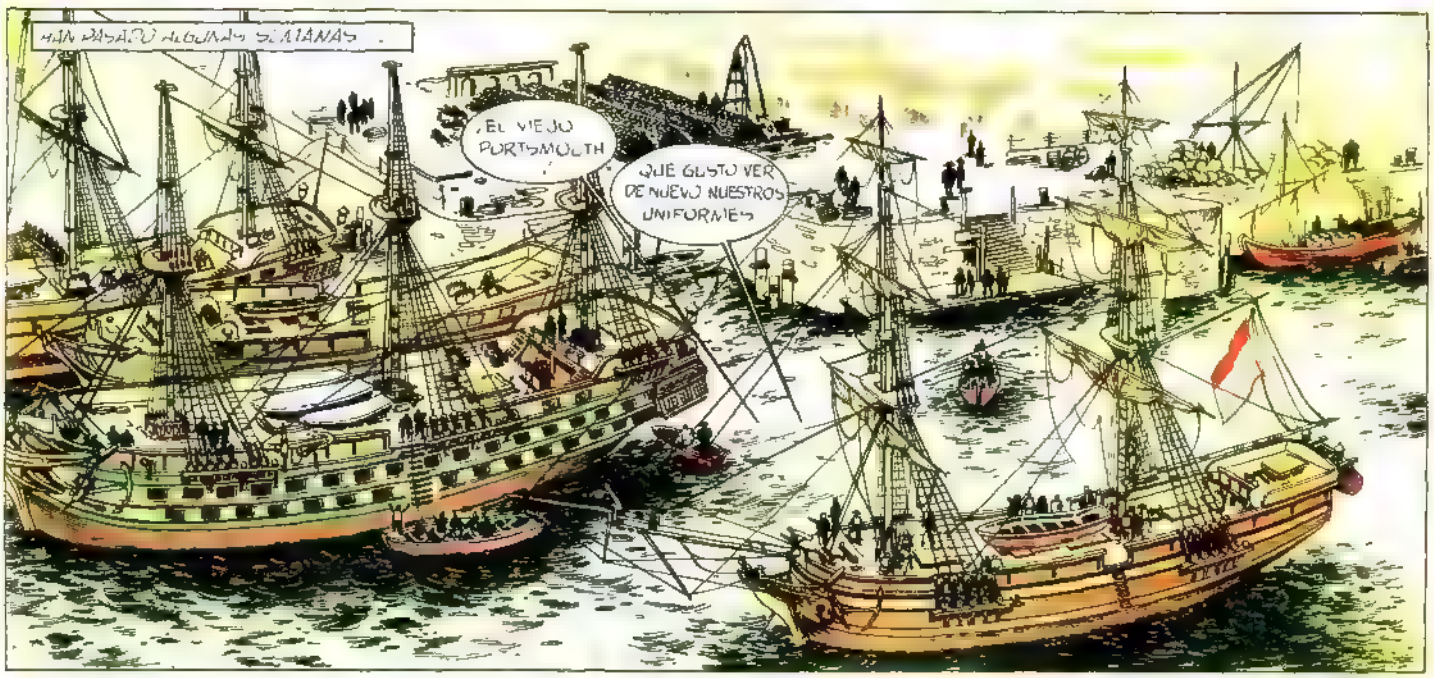
CONSIDERATE DE HABER SALIDO INDEMNE DE ESTA AVENTURA.

¿ES QUE ESTOY DELIRANDO? ¡MIRE TENIENTE ALLA EN EL HORIZONTE!

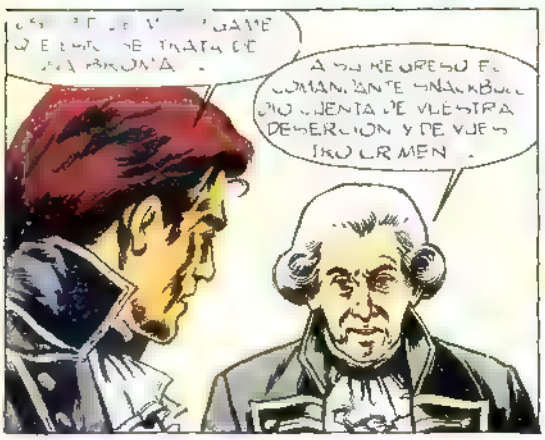
¡PERO SI ES UN VELERO MERCANTE! ¡RAPIDO RAPIDO AVIVA LAS LLAMAS DE LA FOGATA.

HOWARD FLYNN



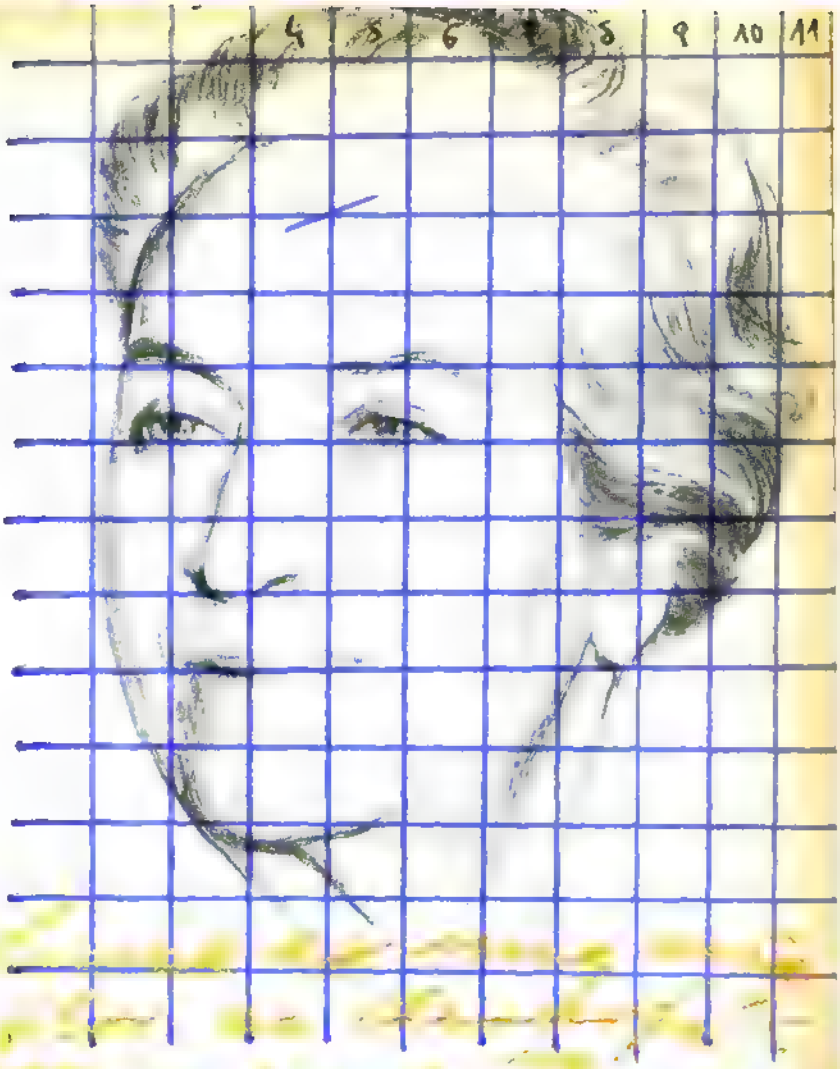


HOWARD FLYNN



GABRIELA MISTRAL

(1889 - 1957)



EL 7 de abril de 1889 nacía en el pueblecito de Vicuña, en el Valle del Elqui, Lucila Godoy Alcayaga, quien se convertiría, años más tarde, en la famosa poetisa Gabriela Mistral.

La casa en que transcurrió su infancia, y que actualmente está transformada en un pequeño museo, no se diferencia mayormente de las otras casas del pueblo. Es de adobe, de un piso y con las paredes blanqueadas con cal. En la escuela, Lucila fue una alumna modelo y como jefe de curso tenía a su cargo la distribución de los cuadernos y lápices. Desafortunadamente, a fin de mes, faltó material y la profesora acusa a Lucila de ladrona. A la salida de clases, los demás alumnos esperaron a la niña para lanzarle insultos y piedras. Este triste episodio no fue olvidado nunca por la poetisa, quien jamás pudo perdonar la injusticia de que había sido víctima.

Cuando cumplió los quince años comenzó a trabajar como profesora ayudante, primero en La Compañía y, luego, en La Cantera. Allí conoció su primer amor: Romelio Ureta, un empleado de ferrocarriles. Un día se pelearon irreconciliablemente y pasaron cuatro años sin verse aunque vivían en la misma pensión. Finalmente, volvieron a encontrarse en un paseo, pero quin-

En 1914, se inicia la carrera de poetisa de Gabriela Mistral al ganar el primer premio de los Juegos Florales en Santiago con sus "Sonetos de la Muerte". De 1918 a 1920 trabaja en el Liceo de Punta Arenas, la ciudad más austral de Chile, tan diferente de su amado Valle del Elqui, donde siempre es primavera. En esas heladas tierras del sur, escribió los poemas de "Desolación".

Su amplia obra literaria abarca, además de sus libros de poemas: "Ternura", "Tala", "Lagar" y "Poema de Chile", escritos en prosa: "Recados", "Cantando a Chile", "Croquis Mexicanas".

En 1945, el Premio Nobel de Literatura es concedido por primera vez a un escritor latinoamericano, al recaer el honor en la poetisa Gabriela Mistral.

Paralelamente a su trabajo literario, Gabriela Mistral también efectuó una gran labor pedagógica: colaboró en la reforma educacional de México; ocupó cátedras en la Universidad de Columbia, en el Vassar College de Nueva York y en la Universidad de Puerto Rico. Además, fue consul de Chile en Madrid, Lisboa, Los Angeles, Niza, México y en otras ciudades.

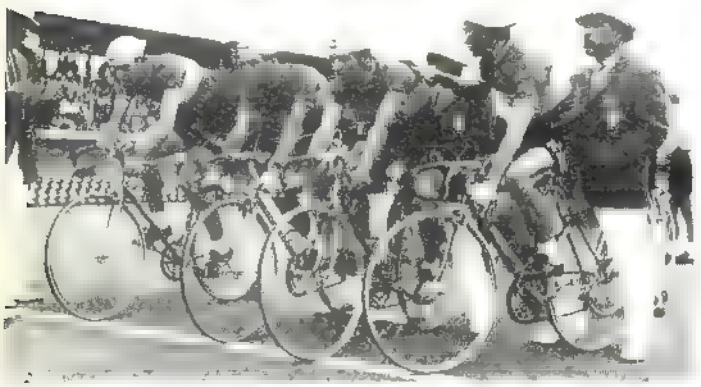
El 10 de enero de 1957, la poetisa muere a los 68 años de edad en Nueva York. Sus restos mortales fueron repatriados por avión para ser sepultados en su tierra natal y para recibir el ho-

DEPO

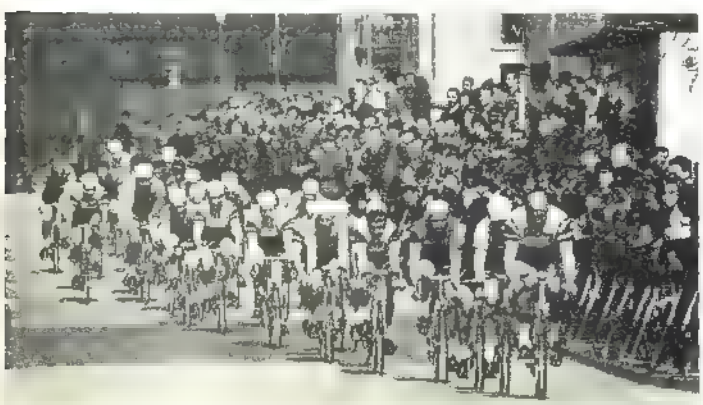
EN el número anterior analizamos a grandes rasgos las cualidades que debe poseer el ciclista y las condiciones y diferencias de una bicicleta de ruta y de pista. Hoy nos corresponde ver todo lo referente a pruebas.

La mayoría de ustedes al ir a un velódromo se sienten más aburridos que un ciego en una biblioteca. ¿Por qué? Porque, a pesar de que el ciclismo es un deporte apasionante, es escasa la gente que conoce sus competencias. Al final de cuentas, ver cómo dan vueltas en un velódromo termina por marear si no se conoce lo que está sucediendo en la pista. Por este motivo, entonces, trataremos de explicarles las pruebas más importantes. Y así, cuando vayan al ciclismo, evitarán que los papás pongan cara dura porque ustedes no callan ni un momento con sus preguntas.

Vamos por parte.



PARTIDA DE 100 KM.— *Una de las más interesantes pruebas ruteras son los 100 kilómetros. Mientras los jueces le dan la partida al cuarteto español, otro equipo espera su turno. Cabe señalar que los ciclistas no tienen ningún pie en el piso, ya que les sujetan sus "máquinas" para que partan.*



PELOTON.— Este el nombre que recibe un grupo numeroso de ciclistas durante una competencia. La foto los muestra en el desarrollo de un circuito por diferentes calles de una ciudad.

PRUEBAS DE PISTA

1.— SCRATCH (velocidad pura); 2.— Velocidad TANDEM; 3.— KILOMETRO CONTRA RELOJ; 4.— PERSECUCION INDIVIDUAL; 5.— PERSECUCION POR EQUIPOS. Estas son las pruebas de campeonatos mundiales y olimpíadas. Pero aquí en Chile se realizan otras entre las que destacan LA AUSTRALIANA y los 50 KILOMETROS.

PRUEBAS DE RUTA

De acuerdo a los reglamentos que rigen para los torneos mundiales y Juegos Olímpicos existen sólo dos pruebas de ruta: 1.— 100 KILOMETROS CONTRA RELOJ y 2.— 196 KILOMETROS EN CIRCUITO. En nuestro país se acostumbra a efectuar otro tipo de competencias: Interprovincias, Gran Premio (que unen el norte con el centro de la República), circuitos de diferentes kilometrajes, etc.

EXPLICACIONES

SCRATCH.— La competencia en esta especialidad consiste en dar tres vueltas a la pista, es decir, recorrer 1.000 metros. Pero de esta distancia sólo los últimos 200 metros son a toda velocidad, contra reloj. Los 800 restantes se ocupan en táctica de ataque y defensa.

Participan dos corredores. Se sortea el lugar de partida, ya que uno va adelante. El de atrás sólo puede pasar a su rival después de la primera vuelta y tiene que hacerlo exclusivamente por su derecha. Antes no.

Muchos corredores prefieren quedar atrás, pues así ven lo que hace su rival y lo imitan en todo. Pero también ocurre que el de adelante puede ser más "vivo" y detener su máquina y equilibrarse en ella (es reglamentario y un ciclista llegó a estar 48 minutos sin moverse sobre la bicicleta). Si el de atrás no tiene la misma facilidad está "frito", ya que tendrá que pasar a su adversario o, simplemente, se cae.

RTES

SEGUNDA PARTE

CICLISMO

TANDEM.— Es lo mismo que el Scratch, pero con la diferencia de que las bicicletas son para dos. Dos asientos, dos manubrios, cuatro pedales. En esto, al margen de la capacidad física, debe existir entendimiento: porque los dos deben pedalear al mismo tiempo. Basta que uno pierda el ritmo para que "quede la escoba"...

KILOMETRO CONTRA RELOJ (o mil metros contra reloj).— En esta prueba el corredor debe dar tres vueltas a la pista a su máxima velocidad. Lógicamente que quien coloque menor tiempo es el ganador.

PERSECUCION INDIVIDUAL.— Como la palabra lo dice ésta es una verdadera persecución, durante los 4.000 metros que tiene la prueba. Un competidor se coloca en la meta y el otro justo en la recta del frente (quedan separados por medio velódromo). Largan al mismo tiempo y el vencedor es quien dé alcance a su rival o llegue primero a su respectiva meta.

PERSECUCION POR EQUIPOS.— Aquí se trata de lo mismo que en Persecución Individual. Es decir, jugar al pillarse arriba de la bicicleta. Pero en esta prueba actúan dos equipos de CUATRO corredores cada uno. Hay que pillar al otro cuarteto o llegar primero. Para cronometrar el tiempo, éste se toma cuando el tercero del equipo cruza la meta.

AUSTRALIANA.— Participan diez corredores durante 4 kilómetros. El último en llegar a la meta en cada vuelta queda fuera de competencia y se retira de la pista. Al final terminan sólo tres, que son los que deciden la prueba.

50 *KILOMETROS INDIVIDUAL.*— Se corren 50 kilómetros en el velódromo. Cada cinco vueltas hay una llegada (o embalaje). A los cuatro primeros se les da puntaje y el último debe retirarse. Al final gana quien haya acumulado más puntos.

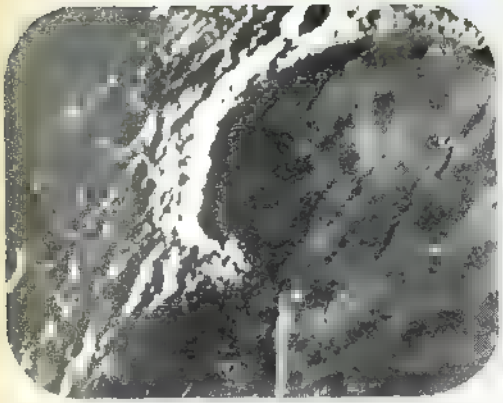
100 *KILOMETROS CONTRA RELOJ.*— Prueba de ruta o caminera. Compiten equipos de CUATRO corredores (cuarteto). Se les da la partida con intervalos —diferencias— de 2, 3 ó 4 minutos. Será vencedor el equipo que coloque menos tiempo en recorrer los 100 kilómetros. Los integrantes de un equipo pueden socorrerse entre sí, pero no pueden empujar a un compañero. Está prohibido, además, que los ayudantes usen altoparlantes para dar instrucciones. Finalmente, hay que decir que el equipo que pierde dos integrantes en la carrera queda eliminado.

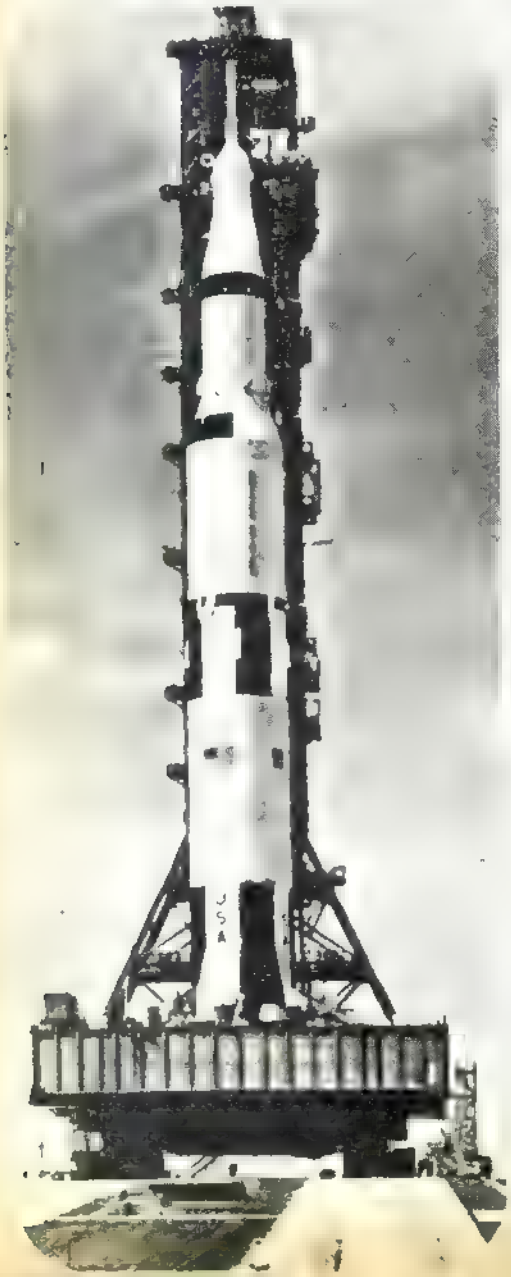
196 *KILOMETROS EN CIRCUITO.*— Aquí cada corredor se rasca con sus propias uñas. Todos parten en pelotón y gana quien primero llegue a la meta. Esta competencia se hace en circuito abierto, es decir por calles, avenidas, etc. En caso de empate, tendrá que definirse con una carrera extra de 1.000 metros entre los empatadores.

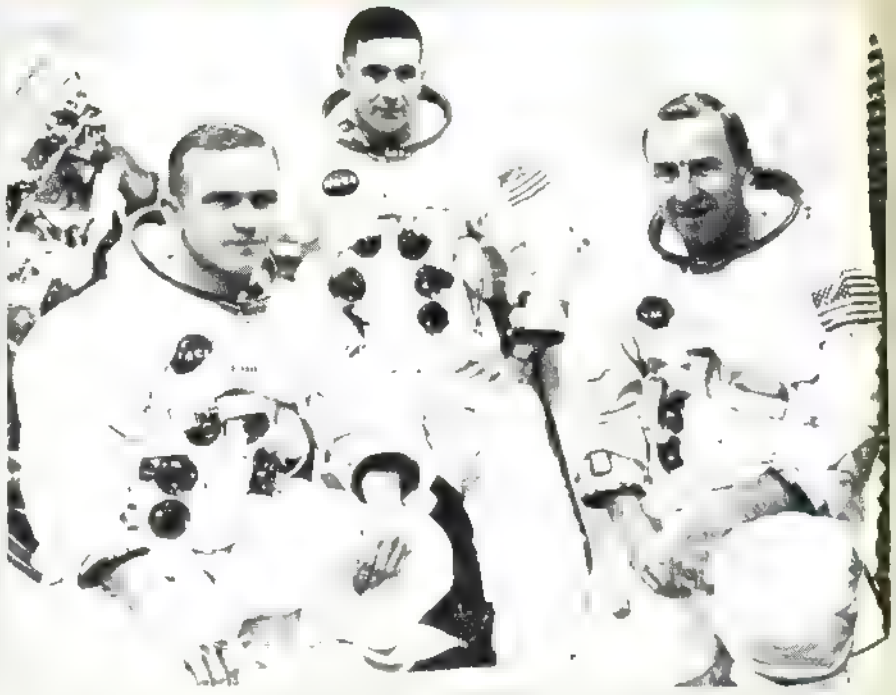
PERSECUCION POR EQUIPOS.— El cuarteto de Persecución por Equipos de Suiza recibe instrucciones de su entrenador. Nótese el esfuerzo del corredor que "tira" el grupo (el de adelante).

LLEGADA.— La llegada de los 100 kilómetros por equipos registra el momento en que el equipo español vence por estrecho margen. Hay que fijarse que todos los integrantes del cuarteto llegaron juntos.

POR AQUÍ Y POR ALLÁ







LA LUNA ES SUCIA

Por primera vez en la historia de la Humanidad el hombre pudo ver de cerca y a simple ojo nuestro satélite natural: la Luna. Y la encontraron horrible y muy sucia. Quienes lograron esta hazaña fueron los astronautas de Estados Unidos: Frank Borman, James Lovell y William [Billi] Anders, que giraron 20 horas en torno a la Luna, sólo a 100 kilómetros de distancia.

Los tres "gringos" debieron viajar 147 horas para ir y volver y en el trayecto comieron, escucharon música, se cambiaron de traje [se colocaron unos de "sport"], durmieron y hasta se enfermaron del estómago. Además, esta hazaña tiene otro mérito: primera vez que el hombre sale de la atracción terrestre y entra en la atracción de otro planeta. Una vez en torno a la Luna, tomaron fotos, televisaron y mostraron a la Tierra, que —según los astronautas— se veía linda al lado del satélite que es gris, sucio y lleno de hoyos. Después de seis días en el espacio los viajeros espaciales regresaron sanos y salvos, pasando la Navidad encerrados en su cabina.

DOS MAMPATOS A PROVINCIAS

Siguiendo con el sorteo de los cupones, dos lectores de nuestra revista se agregaron a Panchito Gottlieb, que fue el primer ganador. Ahora los "mononos" caballitos viajaron hasta San Francisco de Limache y a Puerto Montt, donde viven Orlando González y Fernando Klein, respectivamente. Ahora ya son tres los lectores que están andando a caballo "pal mundo". Ya lo saben amiguitos: la suerte se está yendo a provincias, así que manden hartos cupones. ¡Y al tiro!

cine

discos

tv

SALVATORE ADAMO

ROBERT VAUGHN

REX HARRISON (Dr. Doolittle)

FRANCO NERO
(CAMELOT)

¡ESTE ES UNO DE LOS CABALLITOS MAMPATO, QUE PUEDE SER TUYO!

Continúa enviando cupones a este sensacional concurso

En Sábados Gigantes (Cana 13) podrás imponerte de la fecha del concurso y de su resultados.

GARCIA HURTADO DE MENDOZA

Llegó a Chile a fines de 1557, nombrado gobernador por su padre, el virrey del Perú. El joven contaba apenas 21 años. Su expedición se componía de 500 hombres y traían un verdadero arsenal para terminar de una vez por todas con la rebelión indígena. Hurtado de Mendoza se dirigió directamente al Sur en barco y mandó la caballería por tierra. Caupolicán trató de detener el avance de los españoles, pero fue derrotado sucesivamente en los combates de Lagunillas y Millarapue. El nuevo gobernador trató de dominar a los araucanos con el fuego de los cañones y mediante brutales castigos hasta llegar con su expedición al seno de Reloncavi, donde fueron recibidos amistosamente por los indios del lugar.

La violencia del noble español lo desprestigió en la corte y Felipe II nombró gobernador a Francisco de Villagra. Pero Hurtado de Mendoza, a pesar de su despotismo, hizo prosperar económicamente al nuevo país y el término de su gobierno es considerado como el fin del período de la conquista y el comienzo de la época colonial (1561).

LAUTARO

El joven e inteligente indígena vivió durante un año con los españoles. Valdivia lo destinó al cuidado de los caballos y durante este tiempo aprendió que los invasores eran seres comunes y corrientes y no personajes invulnerables. Más tarde se reunió con los indios rebeldes y les enseñó a pelear en varios grupos que entraban en las batallas uno tras otro. Tenía sólo veinte años de edad cuando los araucanos lo nombraron vicetoqui.

Lautaro venció a Pedro de Valdivia en Tucapel, luego marchó sobre Concepción ganando la batalla de la cuesta de Marihueñu, en 1554, y decidió avanzar hacia Santiago. Pedro de Villagra fue enviado para impedir su avance, con la idea de sorprender a Lautaro en su propio campamento. Guiados por un indio traidor, los españoles caen sobre los dormidos mapuches el 1º de abril de 1557. A pesar del sorpresivo ataque, los indios resistieron durante cinco horas el asedio. Lautaro fue muerto y su cabeza llevada a Santiago ensartada en una pica. Mientras tanto, Caupolicán avanzaba hacia el sur contra las ciudades Imperial y Valdivia.

MUERTE DE PEDRO DE VALDIVIA

Pedro de Valdivia tuvo conocimiento en Concepción de la destrucción del Fuerte Tucapel, llevada a cabo por Caupolicán. No dándole mayor importancia a la rebelión indígena, llevó sólo un grupo de sesenta soldados. Lautaro, quien conocía perfectamente el terreno, preparó una emboscada y cayó sorpresivamente sobre los españoles. Valdivia fue hecho prisionero al quedar su caballo cogido en un pantano cuando trataba de huir. El conquistador fue llevado a la presencia de Lautaro y Caupolicán. Se ignora cómo murió, algunos dicen que de un mazazo, pero el padre Rosales cuenta, según la tradición de los caciques más ancianos: "Los indios vencedores pasearon su cabeza clavada en una pica y los caciques devoraron su corazón dividido en pequeños trozos".

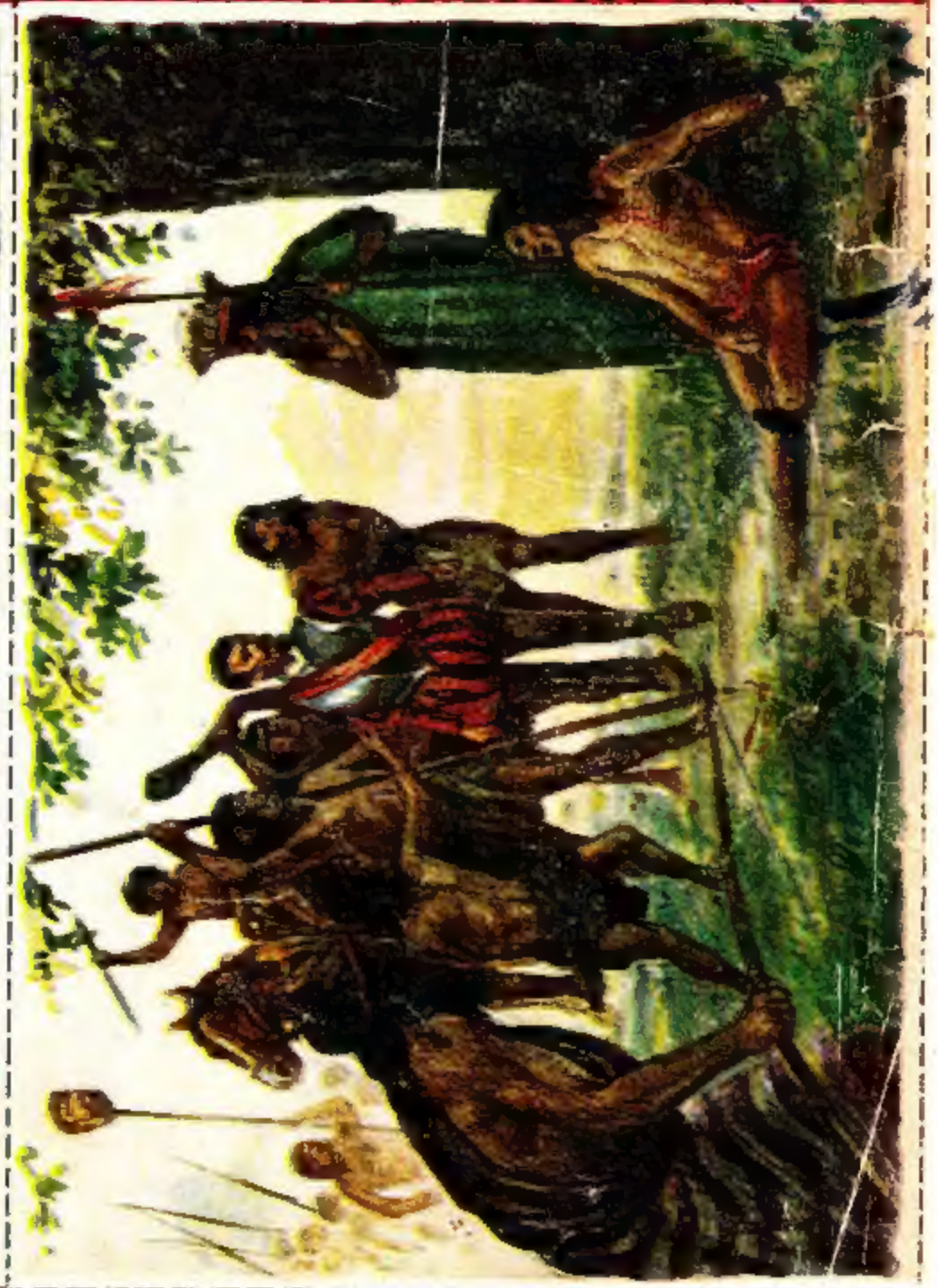
El fundador de Santiago murió a los 56 años de edad y trece años después de haber llegado a Chile. Su vida se simboliza en un solo fin: Engendrar un pueblo nuevo.

CAUPOLICAN

Mientras los españoles conquistaban el sur del país, los caciques araucanos se reunían para elegir un toqui, el cual debía organizar la guerra contra el invasor. Como todos los jefes se disputaban el mando, el viejo y sabio cacique Colo-Colo ordenó traer un pesado tronco. Quien lo cargase durante más tiempo sería el nuevo jefe. Caupolicán resultó vencedor después de haber caminado durante un día y toda una noche con el enorme tronco a cuestas y fue nombrado toqui en 1553. El primer caudillo de Arauco, un mocetón forzudo y valiente, aunque no tan inteligente como Lautaro, llevó a cabo victoriosamente la guerra contra los españoles y las proposiciones de paz que le enviaba el gobernador García Hurtado de Mendoza las rechazaba con olímpico desprecio. Pero en Millarapue, Caupolicán sufre su primera derrota. La emboscada que había preparado a los españoles fracasa, después de varias horas de enconada lucha, los araucanos se ven obligados a retirarse y varios caciques, entre ellos Galvarino, caen prisioneros.

LAUTARO

G. HURTADO DE MENDOZA

CAUPOLICAN

MUERTE DE VALDIVIA